掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.187

专题企划

屏幕内外——掌机屏幕发展回顾（上）

《我的暑假》民间打造计划

游戏大作的衍生小品

研究中心

《潜龙谍影 HD版》白金攻略

特快专递

艾鲁猫方块 PSP

无双大蛇2 特别版 PSP

攻略透解

魔法工厂4 3DS

骷髅大冒险 PSV

时间旅人 PSP 3DS PSV

世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神 3DS

288页加量暑期特刊！

赠品

菜菜子卡片

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2012年8月17日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第189辑上公布，敬请关注。

大奖

1名 北通MVP球王2手柄（无线锂电震动版）

1名 北通2267震动手柄

1名 北通MVP特洛伊手柄

幸运奖

1名 北通原生铜MICRO微型数据线

1名 北通中国风保护胶套

1名 北通中国风晶透水晶盒

1名 北通原生铜MINI迷你数据线

1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司　北通 BETOP　PEGA

《掌机王SP》第185辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931–4867606，Email：pgking@263.net

大奖 3名 手柄

北京市	刘桐
宁波市	陆延宇
广州市	姚一帆

幸运奖 5名 掌机周边

玉林市	陈海松
乌鲁木齐市	方鼎昆
大庆市	方钊
哈尔滨市	柳晗炀
南通市	殷昊

《掌机王SP》第185辑 DVD问答——中奖名单

包头市	田灏
合肥市	王文杨
石家庄市	周尧

答案：A

3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931–4867606或发Email至pgking@263.net查询。

攻略透解

P142

系统详解
全职业分析
全地图完美流程
支线任务一览

在自虐中获得成就感！

3DS

世界树迷宫IV 传承的巨神

哥的地图终于画完了！

一提“画地图”，总让我想到不太好的东西……

比古清十郎对剑心说“我记得你最后一次尿床是11岁的秋天”？

神啊，请多给我几天假期吧……

70小时游戏时间只写了15页凝练的攻略，半夏是个好同志。

救出城堡中的公主，
逃出生天！

攻略透解

P191 全关卡傻瓜式图文攻略

骷髅大冒险 PSV

攻略透解

P176

耕作、饲养、战斗、
恋爱一个都不能少！

魔法工厂4 3DS

系统详解
流程详解
全村民喜好资料

可以看到，即使是编游戏，毛老师依旧走高富帅路线，我等庶民只有瞻仰的份。

专题企划

P67

小编们根据自己经历制作的“我的暑假”，
能否唤起你的共鸣？

《我的暑假》民间打造计划

听说胧月玩这游戏玩到号泣了。

听说他要给这游戏打10分。

最后为什么没打？

据说是对主观感情的克制和男人的矜持！

攻略透解

P212

主线流程攻略
全TIME STOP收集
TT电话模式心得

你愿意为了自己的所爱而牺牲世界吗？

时间旅人 PSP/3DS/PSV

掌机王SP VOL.187

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

封面用图：那由多的轨迹
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.187

http://www.tudou.com/programs/view/lNe9ltR6Z34/
密码：zjw0187

目录

掌机情报站

掌机情报站 4
Lancer专栏 8
Darkbaby专栏 9
游人望远镜 10
掌机销量榜 12

黄金眼

黄金眼 13
黄金眼REVIEW——忍者龙剑传 Σ 加强版 15

前线狙击

怪物猎人4 17
跨界计划 36
勇气原点 飞翔妖精 38
雷电十一人GO2 时空之石 热风/雷鸣 42
特殊报道部 44
Fate/新章 CCC 46

新作拼盘

信长之野望 天道 威力加强版 49
徽章机器人7 甲虫版/锹形虫版 50
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒 50
我是航空管制官 机场英雄3D 檀香山 51
恋爱、选举与巧克力 携带版 51
凉风融解 避难之日 52
帅男塑成行动 52

专题企划

屏幕内外——掌机屏幕发展回顾（上） 53
《我的暑假》民间打造计划 67
游戏大作的衍生小品 80

走近业界

萤火虫动漫游戏嘉年华现场报道 91

PlayStation Vita总部

《梦幻之星在线2》日服PC版试玩报告 96
在PSV上玩PS3? PSV遥控PS3操作教程 99

三次元空间

3D短波 102
下载推荐——口袋妖怪 全国图鉴 专业版 103

便携领域

情报室 108
软件园 111
周边屋 112
游戏坊 113

特快专递
艾鲁猫方块 114
无双大蛇2 特别版 118

游戏一品轩
游戏一品轩 128

游戏文化频道
漫谈游戏的3D化（下） 132
《侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞》官方网络小说 136

攻略透解
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神 142
魔法工厂4 176
骷髅大冒险 191
时间旅人 212

研究中心
潜龙谍影 HD版 232

掌机软件学院
烧录卡新闻站 247

市场动态
掌机市场扫描 248
硬件短消息 250

下崽工房
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神 252
火焰之纹章 觉醒 254
怪物猎人3 G 254
卡片召唤师 255

专区地带
游戏万花筒 256
游戏美图秀 260
经典主题乐园 262
Vocaloid通信 264
游戏边缘地 266

掌门人
掌门人 268
FAQ电台 274
交流空间 276
小编寄语 278

掌机王自由谈
我们的太阳高高挂 280
玩家点评 283

其他
火热秘技 284
掌机游戏综合发售表 286
口袋光环 精彩内容导视 288

游戏索引

NDS	
顶级模特大学	130
乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄	128
麻将 神秘雅典娜	130
奇异王国与神秘宫殿	129
PSP	
Fate／新章 CCC	46
NBA全明星卡牌	131
SD高达G世纪 超世界	光盘
艾鲁猫方块	114、光盘
超级弹丸论破2 再见绝望学园	光盘
黑子的篮球 奇迹的比赛	光盘
解放之剑 艾克希布	光盘
就算要我努力工作	130
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	50
老虎和兔子 独占直播	光盘
恋爱、选举与巧克力 携带版	51、光盘
凉风融解 避难之日	52
启魂者	光盘
全职猎人 神奇大冒险	光盘
神怒之日	129
时间旅人	212
失落英雄	光盘
数码宝贝世界 复原	光盘
帅男塑成行动	52
我们还未知道那天看到的花朵的名字	光盘
无双大蛇2 特别版	118、光盘
3DS	
阿贡贪吃大冒险	129
恶魔召唤师 灵魂黑客	光盘
怪物猎人3 G	254
怪物猎人4	17
徽章机器人7 甲虫版／锹形虫版	50
火焰之纹章 觉醒	254
解放之剑 艾克希布	光盘
卡片召唤师	255
口袋妖怪 全国图鉴 专业版	103
跨界计划	36
雷电十一人GO2 时空之石 热风／雷鸣	42
魔法工厂4	176、光盘
时间旅人	212
失落英雄	光盘
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	142、252、光盘
我是航空管制官 机场英雄3D 檀香山	51
勇气原点 飞翔妖精	38
侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞	136
PSV	
刺客信条Ⅲ 解放	光盘
街头霸王对铁拳	光盘
骷髅大冒险	191、光盘
梦幻之星在线2	96
潜龙谍影 HD版	232
忍者龙剑传 Σ 加强版	15
时间旅人	212、光盘
特殊报道部	44、光盘
信长之野望 天道 威力加强版	49

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏
AVG	文字冒险游戏
A・AVG	动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视角射击游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智游戏
RAC	竞速游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演游戏
SPG	体育游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏
TPS	第三人称视角射击游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

文 雷伊

掌机情报站

软件 SOFTWARE

《召唤之夜5》公布，系列全线登陆PSP

根据来自日本方面的最新消息，久未推出系列正统新作的日本人气S·RPG系列《召唤之夜》，将推出最新正统续作《召唤之夜5》。游戏对应的平台并非目前如日中天的3DS或PS3，而是已经退居二线的PSP。目前游戏的发售日期和售价均未确定。《召唤之夜5》的舞台将会设定在异世界中某个酷似日本的城市“圣瓦尔”（セイヴァ-ル），游戏的男女主人公分别名叫福尔斯（フォルス）和阿尔卡（アルカ），穿着打扮比较学生风。

《召唤之夜》是NBGI旗下Banpresto的知名S·RPG系列，一直以来都外包给小型游戏公司Flight Plan制作。不过就在2010年，Flight Plan的官方网站突然关闭，次年公司所在的办公大楼也遭拆毁，外界一致认为公司已经关门大吉，“《召唤之夜》系列”的后续命运一度令人堪忧。不过随着《召唤之夜5》的公布，这个疑云也随之烟消云散。据悉，《召唤之夜5》将由Felistella制作，而这家公司正是由之前Flight Plan的主要开发成员所创立的新公司。游戏将沿袭原系列的制作阵容，其中剧本将继续由系列剧本撰写者都月景执笔，而人物设计则仍然是玩家们所熟悉的饭家武史（星黑红白）所负责，因此玩家不用担心游戏的氛围被破坏。

除了《召唤之夜5》之外，《召唤之夜3》和《召唤之夜4》也将先后移植到PSP平台。其中《3》将于10月4日发售，《4》将于11月1日发售，售价均为3990日元，两款游戏的预约特典均为能在《召唤之夜5》中使用的主角特殊建模的下载码，其中《3》为家庭教师，《4》为宿屋主人公。

此外，系列第一第二作，也将以PS Archives的形式登陆PS Store，其中《1》已于7月21日上架，而《2》则将于8月29日提供下载，两作售价均为600日元。只要玩家在8月28日之前购买《1》，9月25日之前购买《2》，都可以300日元的半价优惠购入游戏，可谓非常超值。

7月12日

Capcom公布PSV版《街头霸王对铁拳》的日版发售日期。游戏将于今年10月25日以三种形式来进行发售。其中附带了PS3追加角色包下载码的卡带版本售价为4990日元，附带该下载码的PSN数字下载版为4400日元，而数字下载版单体则售价3400日元。通过PS3追加角色包下载码，玩家可在之前发售的PS3版中获得PSV版才追加的12位新角色的使用权。对应下载码的有效使用期截止到2013年3月31日。《街头霸王对铁拳》是集结了日本两大格斗巨作人气角色的梦幻作品，不过从之前发售的PS3和Xbox 360版来看，玩家反响并不热烈。

软件 SOFTWARE

任天堂公布3DS游戏数字下载版详情

7月20日，任天堂宣布首批3DS游戏的数字下载版，将从当地时间7月28日上午9点起在任天堂e商店上架销售。首批提供下载的两款游戏正如之前所宣布的那样，为同日发售实体版的《新·超级马里奥兄弟2》以及《东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练》。两款游戏的数字下载版售价与它们的实体版保持一致，即《新马2》4800日元、《5分钟魔鬼训练》3800日元，而非像早早就开始采用数字销售手段的SCE那样，数字下载版售价会比实体版便宜一些。今后只要是任天堂第一方发行的3DS实体版游戏，原则上均会在同一时间推出数字下载版。

3DS玩家可通过三种方式来购买3DS游戏的数字下载版。首先是在特定的便利店购买对应游戏的下载卡，将下载卡上的下载码输入e商店即可开始下载，据悉，部分便利店下载卡的实际售价可能会比官方定价稍微便宜一些；其次是在特定的网上商店购买对应游戏的下载码，在e商店中输入下载码即可下载对应的游戏；第三种方法则是利用信用卡等手段，在e商店中直接充值购买。需要注意的是，购买的下载卡上的下载码，以及直接从网上购买的下载码，都有有效使用期，玩家需要在购买之后的150天内使用否则就会过期，而对于那些事先购买了下载码但游戏还未在e商店中提供下载的游戏，则是在游戏开始提供下载的150天后过期。

根据任天堂官方的Q&A显示，3DS数字下载版游戏与卡带版游戏在内容方面是完全相同的，下载版用户和卡带版用户之间可以进行联机。只要购买过下载版的游戏，即使从SD卡中删除，玩家也可以免费从e商店中的“已购入游戏”列表中选择进行重新下载，不过由于游戏的存档是和游戏本身绑定的，因此游戏如果从SD卡中删除其存档也会跟着一起消失，即使重新下载也只能从头开始重新游戏。此外，下载的3DS游戏仅限在本机使用，如果想要在其他机器上游玩，则需要利用“搬迁”功能，基本上除了某些特定的游戏之外，其他游戏均可进行搬迁。经过搬迁之后，原来主机上的游戏和存档都会转移到新的主机上，新的主机能够像原本的主机那样使用之前的存档来玩3DS下载版游戏，而原来的主机则由于软件已经搬迁而无法再玩。

从7月28日起至9月2日，任天堂将展开促销活动，对购买了《新马2》和《5分钟魔鬼训练》数字下载版的玩家赠送三大好礼。其一是免费附赠经典游戏《大金刚》的原始版，其中将会收录FC版中没有的来自街机版的关卡；其次是这两款游戏在任天堂官方俱乐部Nintendo Club中的积分，将会是卡带版的两倍，即这两款游戏的卡带版Nintendo Club积分分别是20分，但如果购买的是这两款游戏的数字下载版，那么这两款游戏的数字下载版在Nintendo Club上将分别获得40分的积分；此外，如果同时购买了这两款游戏的数字下载版，任天堂将会额外给予玩家20点Nintendo Club积分。

事件 EVENT 日本一Software召开20周年纪念大会，纪念作品发表

日本一Software于7月中旬召开了公司成立20周年纪念大会，发表了今后一年间将会实施的“20周年祭”活动中将要发售的纪念作品，以及相关的纪念企划。日本一Software成立于1993年7月12日，到明年7月12日正好成立满20周年，在接下来为期约一年的时间内，日本一会陆续推出5款纪念游戏作品。

5款纪念作品中的第一弹为一款原创游戏。其实游戏的插画早在今年春节日本一的贺年卡上就已经先行公开，如今游戏的正式标题终于公布。游戏全名《神与命运革命之悖论》（神様と运命革命のパラドクス），由《魔界战记》小组负责策划和开发，《凉宫春日》等知名作品的画师いとうのいぢ负责人设。不过游戏目前的对应机种和发售日均未公布。第二弹为即将于8月23日发售、由《流行之神》小组打造的PSV原创AVG《特殊报道部》。

第三弹为由日本一和Broccoli共同制作的集换式卡牌游戏《ZX》的街机版，街机版的舞台设定在集换式卡牌游戏版的50年后，将会加入卡牌升级和合成等原作没有的元素。第四和第五弹目前都仅公布开发代号。其中第四弹开发代号《Project Arcadia》，是一款横版卷轴、充满爽快感的游戏。第五弹开发代号《Project D》，制作人表示这将是一款会令新老粉丝都满意的作品，虽然没有详细透露，但是这个D很有可能代表的就是Disgaea，因此这款作品几乎已经可以判定为《魔界战记》的新作。

此外，伴随着公司迎来20周年，日本一也将起用全新设计的公司LOGO。

7月13日

SCEJ表示，自7月6日开始实施PSV版《时间旅人》和真实脱逃类游戏“Scrap”的合作活动“时间旅行实验研究院采用考试”以来，6天内已经有大约3万人次参加了这项活动（包括同一账号多次挑战的次数）。玩家可在特别设置的活动网站上，化身为游戏中帝都大学的研究员去解答考试问题，对于那些达成条件的研究员，活动方会抽选一名最优秀的研究员，提供其100万日元（约合人民币8.1万元）的研究基金。SCEJ表示，在截止到7月12日参加活动的3万人次中，正确率达100%的人次为4029次，通过率为13.8%。

7月13日

由日本Falcom制作、角川Games发行的PSV版《英雄传说 零之轨迹 进化版》延期后终于确定发售日。游戏将于今年10月18日发售，其中卡带版售价6090日元，PSN数字下载版5040日元，游戏同时还将发售两款限定版。《零之轨迹 进化版》是发售于2010年的PSP版的强化版本，相比原作，PSV版实现了主要剧情完全语音、所有背景音乐重新编曲，并且追加全新动画片段、全新支线任务以及活用PSV机能的迷你游戏，当然游戏在画面上也进行了高画质优化，是一款名副其实的“进化版”。目前厂商已经公布了游戏片头的短篇版本。

7月17日 8月在德国科隆举行的欧洲最大规模游戏展Gamescom中，Capcom将会举办独立发表会。据悉，Capcom的这个独立发表会将在Gamescom正式开始前一天的8月14日举行，届时厂商将展示新作并公布新作情报，承诺带给玩家一个令人难忘的发布会。Capcom此前多在东京游戏展等日本国内展会、以及Captivate这样的公司独立活动上进行新的发表，在Gamescom上进行单独发表可看作为异例。可以预计的是Capcom会在这个单独发表会上发表《生化危机6》、《新鬼泣》等深受欧美玩家喜爱的游戏的新情报，而是否有其他意外惊喜目前还不得而知。

7月18日 EA Games在其在线帮助中心页面的《荣誉勋章 战士》项目中，显示其对应机种除了目前已经公布的PS3/Xbox 360和PC之外，还将对应PSV这一移动平台。不过EA方面很快否定了PSV版的存在，并称相关页面只不过是因为疏忽而造成的错误。《荣誉勋章 战士》是EA旗下著名射击游戏“《荣誉勋章》系列”的第14款作品，目前已经公布的三个平台的版本将于今年10月23日发售，被委以狙击对手Activision旗下射击超大作《使命召唤 黑色行动2》的重任。关于本作将推出PSV版的流言并非首次传出，早前法国零售商CDiscount的网站上就列出过该产品的相关信息。

7月19日 SEGA宣布，目前正在运营中的PSV在线游戏《武士与龙》将与公司旗下另一人气系列《战场的女武神》进行合作，相关合作活动将于7月25日展开截止到8月22日结束，为期约一个月的时间。这也是本作自之前与《光明之刃》展开活动之后，又一次与SEGA的人气产品进行合作。在这次的活动中总计会有50枚《战场的女武神》相关的卡片登场，玩家需要使用付费代币（每次300CP）进行抽选才有机会获得这些卡片，稀有度分为C、UC、R和SR四个等级。活动期间的前两周和后两周，卡片包的内容会发生变化。

7月19日 今年7月17日是日本国名休闲高尔夫游戏“《大众高尔夫》系列”诞生15周年，为了纪念这一特殊的日子，SCEJ从7月19日起展开游戏的各项纪念活动。首先是在《大众高尔夫6》的Live Area界面推出是非题迷你游戏，参加者可获得游戏的PSV壁纸，赠送的壁纸会在每周更新一次；其次是《大众高尔夫6》中新使用角色的追加，玩家可免费获得新角色艾丽佳的使用权，另外一位玩家们所熟悉的金发御姐格罗莉亚的使用权则要付费400日元购买；此外，《大众高尔夫6》中还将追加新的关卡，其中一个是充满日式风情的温泉俱乐部，另外一个则是类似遗迹的旅游胜地，这两个新关卡均需收费，每个600日元。

7月20日 Square Enix宣布“《最终幻想》系列”诞生25周年的纪念活动“最终幻想展”的具体安排。“最终幻想展”将于今年9月1日和9月2日召开，会场将分为一般展示区和舞台活动区两个部分。一般展示区对所有人免费开放，其中将会展示《最终幻想》历代作品的原画、开发资料等内容；舞台活动区采用Square Enix Member抽选入场制，SE会员需要首先登录活动网站进行申请才有可能被抽中，这主要是为了出于防止入场人员过多引起秩序混乱的目的考虑。相关的舞台活动包括系列新项目发表、脱口秀、《最终幻想Ⅶ》15周年舞台纪念活动等模块，每个模块都有不同的抽选入场名额限制。

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

猎人的守望

一个奇葩的国度造就了一个扭曲的行业——日本游戏产业正在末路狂奔中步入癫狂，上演了一幕幕匪夷所思的闹剧。“独占”这个词从十年前开始就逐渐在欧美游戏产业的字典里消失，跨平台是永恒的主旋律。而垂死挣扎的日本游戏业至今保持着独占传统，但凡面向本土市场的大作，“独占”似乎总是厂商们的优先选择。而且越大牌越独占，即使明知道跨平台能增加数百万套的销量——这种匪夷所思的跨平台战略正是外界对日本最看不透的地方。

《勇者斗恶龙Ⅹ Online》选择在一部濒临死亡、网络服务无人问津的平台上独占，《怪物猎人4》抛弃500多万PSP玩家，选择在操作方面并不适合的3DS上独占。数千万PS系玩家只能对着这两大国民级RPG流口水。如果《勇者斗恶龙Ⅹ》有PS3版，销量少说增加百来万；如果《怪物猎人4》增加PSP和PSV版，销量至少增加300万。这是任何玩家都能估算得到的潜在商业价值，为何就偏偏被SE和Capcom无视？《DQ》和《MH》投靠任天堂，都可以理解为存在幕后交易，资金雄厚的任天堂必然给了不少好处，但笔者决不相信《怪物猎人4》能从任天堂那里获得相当于300万套销售利润的好处。欧美发行商对于游戏是否独占有一条简单明了的准则：只要增加一个平台版本所获得的额外收入高于独占所获的权利金优惠，即可决定跨平台。如果按照每套PSP游戏2000日元的销售毛利计算，增加一个PSP版本可能会增加60亿日元的利润——任天堂显然不会为一个《MH4》的独占权掏出如此巨资作为补贴。一定还有一些其他原因让墙头草Capcom不顾数百万PSP玩家辱骂、不顾总收入可能降低的风险。

Capcom在《MHP》最巅峰之时突然转战3DS，笔者曾设想其主要原因是开拓新用户层，吸引部分任系玩家。但是目前看来更像是将《MHP》玩家整体转移到任系，PSP/PSV的《MHP》新作至今没有任何动静。《MH4》发售日已确定为2013年春季，意味着在此之前恐怕不会公布PSP/PSV版新作消息。500多万《MHP》玩家要么投奔任天堂，要么从此结束猎人生涯。而《MH4》的销量几乎没有超越《MHP3》的可能，Capcom正在做的不是开拓新用户层，而是为了任天堂赏赐的一些蝇头小利而导致原有用户大量流失。

笔者始终相信Capcom不会愚蠢到无视《MH3G》与《MHP3》之间巨大的销量反差，惟一能想到的解释是Capcom也许是在放长线钓大鱼。10年前NGC独占的《生化危机4》销量惨败，后来通过PS2等多个移植版实现系列销量的大跨越，整体提升了《生化危机》的品牌价值。《怪物猎人》或许是故技重施，先赚够任天堂给予的恩惠，吊足PS系玩家们的胃口，几年的漫长等待之后再公开PS系的移植版、完全版或者完全新作，让苦等数年的索饭们甘之如饴、泪流满面。日本玩家是耐心而宽厚的，等得越久，购买欲越强，当年《勇者斗恶龙Ⅶ》让玩家等了5年，最终以史上最恶劣的评价获得系列最高的销量。但愿Capcom适可而止，莫要让玩家们等得太久，等到狩猎少年们成家立业，对游戏失去了兴趣。行文至此，突然想起当年《勇者斗恶龙Ⅶ》发售前播放的那则电视广告：澡堂里一群老头一边搓澡，一边哼唱着《DQ》的熟悉旋律——笔者仿佛看到了若干年后，当年的PSP少年们垂垂老矣，只能在澡堂里一起哼唱那曲欢快的烤肉歌……

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

每一步

2012年7月28日，不仅仅是任天堂，即便对于整个游戏业界来说也算是一个里程碑式的日子。并非因为3DS LL的发售，而是传统携带游戏领域的霸主任天堂将在这一天正式开始其软件数字下载业务，其成败可能将对整个产业的未来发展趋势起到决定性的作用。

笔者算是个嗜书如命的书痴，过去曾对电子书籍极端排斥，认为使用电脑或手机等电子媒体缺乏所谓闲适的“阅读感”。自从使用了智能手机后，不知不觉半年间已经在云中书城等网站累计购买了上百部各类书籍，并逐渐习惯了这种全新的阅读方式，近期对于纸媒体的消费却呈直线下降趋势。数字化下载确实是一种最佳的营销模式，不但极大降低了商家的经营风险（商品的陈列场地和在库损耗），同时对于消费者也提供了廉价而便捷的服务。试想，本人不过花了区区10元电话资费便能买到一部《狄更斯全集》，无须大热天跑去书城淘书，更不用发愁如何在早已汗牛充栋的蜗居腾出空间收藏，何乐而不为哉？数字化下载服务确实是大势所趋，微软的XBLA业务目前每年都有上亿美元的纯利，业已成为其在传统游戏领域最有力的竞争武器。任天堂对于数字化下载业务一直过于保守，如今所为不过是亡羊补牢之举。

由于当前消费者趣味的复杂性，导致不少厂商在制订软件销售目标时比较谨慎，年初诸如《节奏剧场 最终幻想》和《牧场物语 初始的大地》等一些好评游戏都因为热卖而长时间脱销，导致了意外的营业损失。如果3DS能够早些采用数字化下载服务，下载完全可能会超预期。

不过，任天堂目前数字化下载服务的销售模式却给人“老瓶装新酒”的感觉。消费者需要在销售任天堂商品的小卖店或连锁超市购买对应软件的商品序列号，然后通过电脑或游戏主机登录“e商店”网站并正确输入序列号，然后才能下载所购买的游戏。这样的操作流程好比要特意跑去书城柜台购买有关电子书籍的下载序列号，随后方可下载阅读，完全有多此一举之嫌。当初乔布斯构想AppStore模式的革命意义便在于能够彻底摆脱传统营销体系的桎梏，减少流通环节的弊端，而任天堂的数字化营销模式实在是中途半端。

“我认为对于很多消费者来说，他们能够走进商店，知晓我们商品的存在，并且了解和购买这是非常重要的。对于我们来说，有传统的零售商作为我们的伙伴同样重要……”岩田聪近日在接受Independen报社专访时如是说。

岩田聪显然很清楚推行数字化下载业务对于提高业务利润率的重要性，但是他同样注意到维持现存小卖店流通体系对于企业发展的重要性。电子游戏类商品一直拥有独自的流通体系，全球超过5万家专卖店便是展示任天堂品牌的最重要窗口。任天堂在全球范围的品牌影响力并未像苹果、Google等那么无远弗届，其年龄层相当宽泛的消费群体中还有极大比例是存在上网障碍的老人或儿童，因此传统流通渠道是该社目前无论如何不愿轻易抛弃的关键营销平台。另外从技术角度来看，任天堂在网络技术方面比之微软等形同雏儿，尚需要时日进行学习完善，一蹴而就很容易造成严重后果。竞争对手的成败也是任天堂经营战略的考量标准；索尼在PSP go和PSV接连呛水，除了自身产品定位存在的诸多问题以外，消费者和小卖商家的冷遇也是重要的因素。任天堂在本届E3已经正式披露了Nintendo Network这个网络平台，并宣布未来的软件销售都将实体和数字版并存，该社的每一步都非常谨慎小心，但是其每一个决断都非常有力，其成败得失足以左右未来业界势力图的划分。

时代的车轮在不可逆转地向前飞速转动，任天堂正和诺基亚、HP等一些昔日的IT巨人一样遭遇变革的危机，稍不留神便有可能被彻底淘汰。所幸岩田聪等经营者有着非常清醒的认识，他认为智能手机和平板电脑的崛起确实彻底改变了任天堂原先的市场生存环境，该社惟有努力提供一些手机等平台无法实现的独特游戏体验，才能确保不被其他产品所取代。

商品和流通模式就好比鱼水关系，然而出色的商品才是成功的关键。仅仅依靠流通模式的改革而无法提供足够吸引力的内容服务，索尼的PSV或许就是最佳的商业范例！

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

游人望远镜

栏目主持

酷洛洛

话说最近美国举行了当地一年一度最大型的动漫展览“Comic-con”，而现场也来了不少游戏制作人，在本辑“游人望远镜”中就有两个了；另外本辑栏目中，还透露了某位制作人的中国相关行程哦。

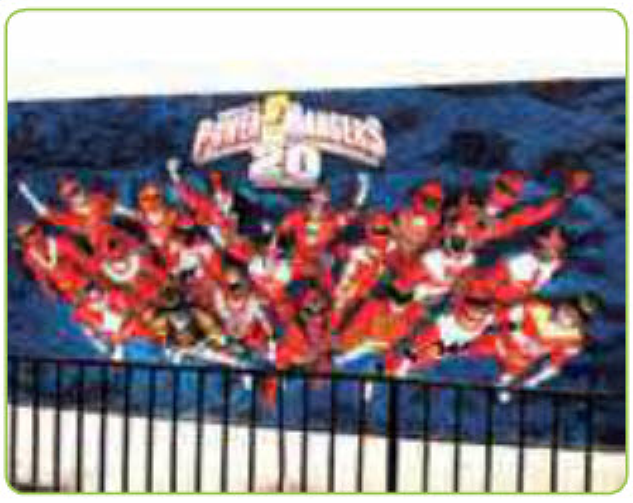
小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督

小岛Comic-con行

我在美国Comic-con上，与《战争机器》制作人Chuck Beaver合影。

展会上展出的黑雷电以及索利达斯（《MGS2》最终BOSS），究竟如今的雷电是否成为了索利达斯所希望的战斗机器呢?



美国超级战队20周年?

7月15日

今年的Comic-con还可以看见成龙大哥的《十二生俏》宣传，各种亮点啊。

小野义德

“《街头霸王》系列”制作人

忙碌的小野

各位只要在圣地亚哥的Comic-con内Capcom展会中试玩《街头霸王对铁拳》的话，就可以获得《街头霸王》25周年的勋章哦。我自己拿了几个，打算也在今年的ChinaJoy上送给忠实的玩家。

7月12日

今天有《SF》25周年纪念的舞台活动。 每年我们都在Com-Con租借最大的大厅进行《SF》的活动， 今年也有许多的人来参加，真是开心。

正在这样进行时，什、什么！《铁拳》的制作人原田先生也闯入进来了。整个活动已经陷入了混乱的状态了。（笑）

7月13日

稻船敬二

《洛克人》等Capcom著名游戏之父，现担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人，并开发PSV新作《灵魂献祭》

稻船游漫展

最近去了巴黎的Japan EXPO。这次因为是受到主办方的邀请，自己能以日本的游戏业界代表前往现场感到分外有动力。这几年从新闻报纸上也知道，法国近几年似乎十分欢迎日本文化，对实际现状如何本人也是充满兴趣。而实际到现场后，感觉人气比想象中要高得多。

四天的展会，来访游客数量就已经超过了20万，其中还有大量观众以Cosplay的装扮进场。会场上贩卖大量的日本汉字T恤、以及一些经过法文化的漫画作品，而手办什么的自然也不用说了。总之各种日本特色的产品都可以在这里看到。

而其中最让本人震惊的是，居然还有展位贩卖仿制的日本刀，这是在日本都不怎么看得见的画面。而且还卖的巨火，几乎会场上每人的腰上都挂着把“日本刀”。感觉法国这边真的很认真地去看待OTAKU文化，这里的动漫、游戏、音乐等内容，某程度说比日本还要具有日本色彩。而我自己的签名会和讲谈活动上，也是受到FANS的热烈欢迎，不少FANS称赞我目前的工作，我真的是打从心里觉得高兴。相信目前发展不济的日本游戏业界，借助世界各国玩家的力量，一定可以成为突破口的。

感谢法国。

7月9日

有机会的话不妨来一次中国的动漫游戏展吧，相信也会让稻船感受到我们的“热情”的（大概）。

《SF》25周年活动的兴奋还没冷却下来，就要去参加NBGI的活动了。 这边是由原田先生主持。虽然Comic-con是举行到7月15日。 但因为小野在洛杉矶有工作，所以待会又开始从圣地亚哥移动至洛杉矶。说实在，两地还真有点距离，用汽车来移动也是很麻烦的……

7月14日

终于可以回日本一下。 但没多久又得马上回到旧金山。 下星期，要从旧金山→洛杉矶→温哥华，最后要到已3年没去的上海！！

7月15日

各位在上海的同学，今年可以在ChinaJoy上与小野义德见面哦。

石井次郎

现Level-5制作人，代表作有《428 被封锁的涩谷》，《时间旅人》

攻关建议

给各位一个关于《时间旅人》的本篇通关建议。请阅读评论TIPS的内容，并且新建一个存档来重新开始游戏。相信会让大家看到不一样的故事的。原因是《时间旅人》不同于10年前流行的伏线回收型推理游戏（如《428》），在伏线出现之前就已经完成回收的步骤，这也是《时间旅人》的专用流程形式。

7月13日

本作可是3DS、PSV以及PSP三平台发售的哦，有一定日语水平的同学绝对不可错过这款游戏，肯定不会让你们失望的。

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜 TOP 10

栏目主持：胧月

7月中旬到下旬发售了不少人气尚佳的游戏，总算给这次的软件销量榜大换血了一次。《魔法工厂4》以首周接近9万套的销量荣登冠军宝座，《黑2·白2》以几千张的微弱优势位居其后。其他上榜游戏的当周销量均突破五位数，相比前次榜单真是可喜可贺。

软件销量（日本） 2012年7月16日～7月22日

排名	游戏名	日文名	资料	标记	本周销量	累计销量	机种
1	魔法工厂4	ルーンファクトリー4	■Marvelous AQL■A・RPG+SLG■2012年7月19日■5229日元	NEW	8万8700套	8万8700套	3DS
2	口袋妖怪 黑2・白2	ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	■Pokemon■RPG■2012年6月23日■4800日元	↓	8万1879套	241万3007套	DS
3	数码宝贝世界 复原	デジモンワールド リ：デジタイズ	■NBGI■RPG■2012年7月19日■5230日元	NEW	7万3468套	7万3468套	S
4	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ	■NBGI■MUG■2012年7月12日■5040日元	NEW	3万1885套	9万5273套	3DS
5	实况力量职业棒球2012	实况パワフルプロ野球2012	■Konami■SPG■2012年7月19日■5250日元	NEW	2万6465套	2万6465套	S
6	无双大蛇2 特别版	无双OROCHI2 Special	■NBGI■ACT■2012年7月19日■6090日元	NEW	2万4518套	2万4518套	S
7	新・剑、魔法与学园物 刻之学园	新・剑と魔法と学园モノ。 刻の学园	■Acquire■RPG■2012年7月19日■5980日元	NEW	2万1454套	2万1454套	S
8	十鬼之绊	十鬼の绊	■Idea Factory■AVG■2012年7月19日■6090日元	NEW	1万5390套	1万5390套	S
9	实况力量职业棒球2012	实况パワフルプロ野球2012	■Konami■SPG■2012年7月19日■6480日元	NEW	1万4669套	1万4669套	S
10	亚加雷斯特战记 婚姻	アガレスト战记 Mariage	■Compile Heart■RPG■2012年7月19日■6090日元	NEW	1万3976套	1万3976套	S

硬件销量（日本） 2012年7月16日～7月22日

基本维持了之前的波澜不惊，3DS这四周来的势头略有下滑，看来民众已经有意捏紧了钞票等待3DS LL的发售了。接下来一周的表现应该相当不错。

机种	周间销量	2012年销量
3DS	4万4202台	242万7580台
PSV	1万103台	40万9330台
NDSi	545台	2万2326台
PSP	1万3199台	54万6790台

3DS累计销量 656万3319台

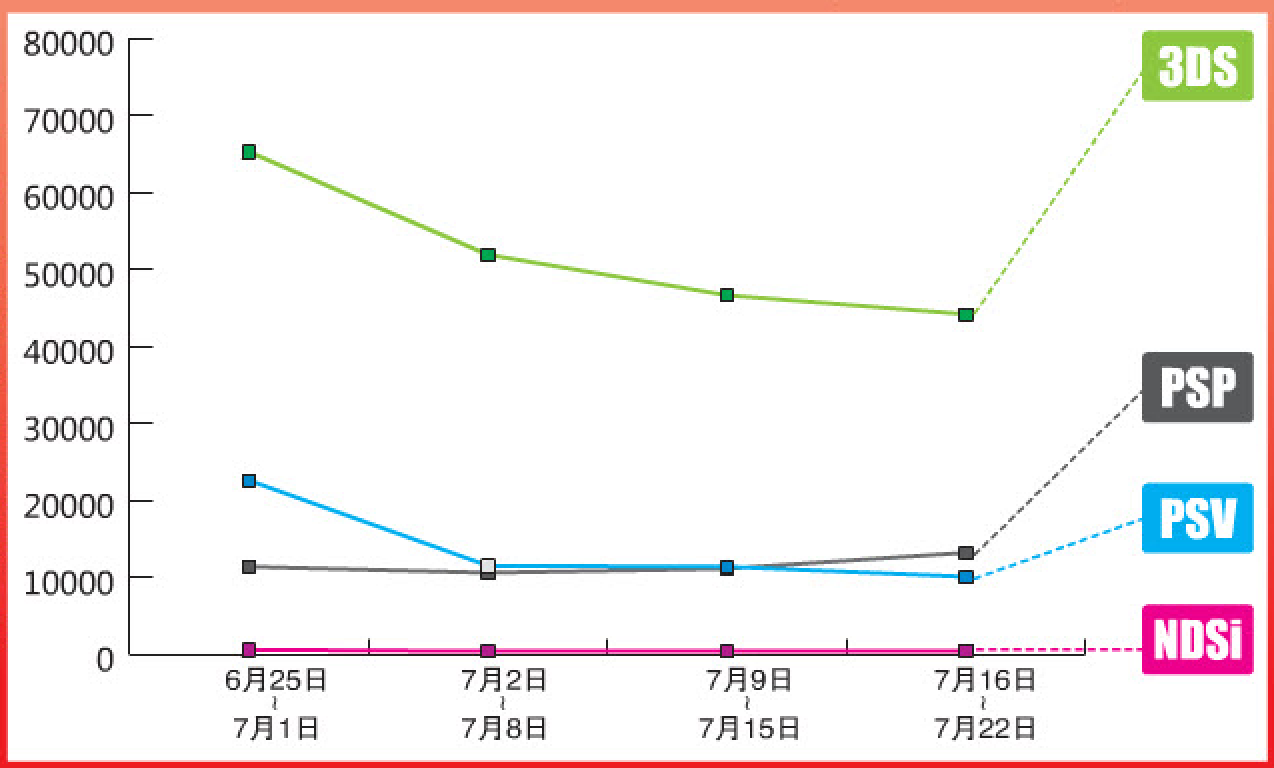
PSV累计销量 81万2124台

NDS+NDSL+NDSi累计销量 3285万7828台

PSP+PSP go累计销量 1878万3898台

四周间硬件销量推移表

2012年6月25日～2012年7月22日



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

本次打分的5个游戏均有不错的素质，《艾鲁猫方块》新瓶装旧酒，作为衍生小品可谓素质不错。其他四款游戏则均获得了“热血推荐”以上的评价，尤其是销量不佳的《时间旅人》，其本身的完成度是相当高的。至于《魔法工厂4》则是销量和评价双丰收，牧场迷们就不要错过了。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推进”级别。

时间旅人

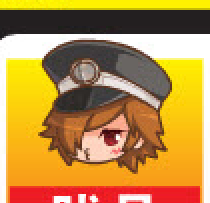
黄金珍藏

3DS/PSV/PSP

世界观紧接《428》的实质性续作，以五名拥有时间穿越能力的角色展开剧情，关键性人物新道美琴出现在他们的行动路线上并予以指引，将世界纠正回正确的发展方向。

剧情	★★★★☆
系统	★★★★★
演出	★★★★★

总分 27



胧月 虽然剧情的实际理念并不新颖——穿越也好，“世界与吾爱孰轻孰重”也好，都是日系文字AVG常用的题材，但是剧本作者擅长把握细节，加上导演对镜头的熟练运用、不惜制作大量动画以及恰到好处的声优选择，都赋予了本作灵动的生命力。系统保留了“牵一发而动全身”的紧张感，宏观的主线轮廓下安排了不少活跃气氛的小彩蛋，比如性感的女助手、有趣的心理桌游、阿宅的热血魂等等，从头到尾都跳跃着强力的音符。令人始料未及的是通关后的TT电话模式，催泪度竟超越了主线，末了不免在心里责怪导演“这是人干的事吗！” **9**

白菜 3D建模的动态演出令游戏更具临场感，不过角色的外观魅力自然也不如《428》来得真切，比如筱原色诱那段……剧情方面倒是无可挑剔，又燃又感人。 **9**

阿鲁 主线里布满了《428》的“哏”，但个人认为开场播放的那段动画是败笔，有强烈的剧透嫌疑，建议有分析癖好的玩家不要过分猜测，否则打到后面也许会失去解谜的惊喜。 **9**

■タイムトラベラーズ■卡带/UMD
■Spike Chunsoft■AVG■文字冒险
■2012年7月12日■1人■无对应周边

魔法工厂4

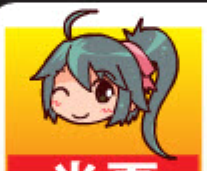
黄金珍藏

3DS

主人公拥有和大地以及动物交流的神奇能力，阴错阳差之下被神龙误认为是公主/王子，从而肩负起发展国家的重任，耕作、冒险。某天，自由的生活被森林中的异常打断了……

故事	★★★★☆
画面	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

总分 27



半夏 游戏的方式和前几作比变化不大，保持了清新自然的风格。本作中没有明确日期限制，可以自由进行耕作、探险、饲育等行动，整体自由度很高。怪物设计可爱且种类丰富，村民的AI设计很好，能够自由移动、交谈、打招呼，很多村内事件让人忍俊不禁。战斗操作简单易上手，即使不擅长动作游戏的玩家也能轻松战斗，而且战斗过程非常爽快。画面背景和人物都绘制得更加细致，主人公变更装备后能够在游戏中很直观看出来，可惜的是在3D显示不明显，而且换装时靠陀螺仪转动查看的设计十分鸡肋。 **9**

阿鲁 战斗时十分爽快，难易度的选择也能满足不同水平的人的需求。隐藏要素非常丰富，在通关完成后也能继续探索迷宫进行冒险，音乐十分好听，声优语音依旧不多但很画龙点睛。 **9**

酷洛洛 游戏的场景十分丰富，恢宏的迷宫和美丽的大自然都描绘得十分细致。丰富的合成系统让人有收集的动力，和居民的交流也十分出彩，新增的和恋人的热恋期能让玩家投入更多感情。 **9**

■ルーンファクトリー4■卡带■Marvelous AQL
■A・RPG+SLG ■动作角色扮演+模拟・经营
■2012年7月19日■1人■无对应周边

数码宝贝世界 复原

热血推荐

PSP

“口袋妖怪”15周年纪念作，玩家在游戏中要扮演被吸入数码世界的主人公，与陪伴在身边的数码宝贝一起，为拯救数码世界展开冒险之旅。

画面	★★★★☆
系统	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

总分 24

酷洛洛 从发表到发售已有一年之多，总体素质并没有让玩家失望。分支任务非常丰富，要把所有野外的数码宝贝NPC带回村子就要花上不少时间。不过战斗系统就稍微有点简单，而且本作要培育强力数码宝贝十分容易，因此流程并没有太大难度。数码宝贝的死亡系统某种上程度可以刺激玩家收集各进化链的欲望，也体现出数码宝贝的游戏系统核心，但眼看着自己苦心培育的数码宝贝一次又一次地生老病死，这并不是每个玩家都愿意接受的事情。另外流程的形式有点繁琐，玩家基本上每天都要从村子到事件地点来回奔跑，耐性较差的玩家可能会有枯燥的感觉。 **8**

乌冬 从画面、怪物数量、进化系统、任务内容以及游戏故事来看，作为纪念作品的本作可谓交足了功课，不过游戏中数码宝贝的死亡系统的确不是每个玩家都能接受得了。 **8**

半夏 游戏的培育形式十分有趣，想玩好里面的迷你游戏也要花上不少时间，而不同条件进化出不同数码宝贝也很容易让玩家沉迷其中，不过走流程来回跑路实在是让人滴汗。 **8**

■デジモンワ-ルド リ：デジタイズ■UMD
■NBGI■RPG■角色扮演・收集育成
■2012年7月19日■1～2人■无对应周边

艾鲁猫方块

PSP

以《暖洋洋的艾鲁村》为故事背景的益智消除类游戏，游戏系统与经典游戏《街霸方块》完全一样，只是将其中的街霸角色都换成了艾鲁猫。

耐玩度	★★★★☆
对战性	★★★★★
新鲜感	★★☆☆☆

总分 23

LIKY 当年的《街霸方块》曾掀起过一阵益智游戏的对战热潮，而现在的本作完全套用了这一套对战系统，好玩程度自然毋庸置疑，对战时乐趣多多。游戏以《猫村》为背景，可爱的猫猫也算是一大卖点，有趣的对话能给玩家熟悉的感觉，玩过那两部作品的玩家肯定会对本作有较强的亲切感。游戏中的登场角色达到二十多名，每名角色都有各自的必杀技和攻击特点，如果要深入地研究战术，那可真是博大精深。不过话说回来，就算系统再优秀也只能算是“新瓶装旧酒”，它只是一款套了马甲的老游戏而已。 **8**

乌冬 玩法和《街霸方块》一样，一口气消除大量方块时非常爽快，而且艾鲁猫们的表演也非常可爱，作为一款以角色为卖点的游戏来说素质已经完全合格了。 **7**

半夏 看可爱的艾鲁们卖萌十分治愈，《暖洋洋的艾鲁村》中熟悉的角色都有登场，让老玩家感到十分亲切。各种技能的设定增加了游戏的变数，想要取得胜利需要较高的技巧。 **8**

■アイル－でパズル■UMD■Capcom■PUZ
■益智・消除■2012年7月19日■1～2人
■无对应周边■2990日元■日版

无双大蛇2 特别版

热血推荐

PSP

“《无双大蛇》系列”最新作移植PSP。本系列是将“《真・三国无双》系列”与“《战国无双》系列”的角色们齐聚一堂共演的爽快无双游戏。PSP版本强化了不少要素。

画面	★★★★★
爽快感	★★★★☆
收集度	★★★★★

总分 26

白菜 虽然游戏已经达到了PSP版的顶级画面，但是由于同屏人数最多只能保持15人左右，因此在使用招牌的真・合体技时，歼灭敌人数量始终会被卡在30人左右，而且合体技完毕后面前会突然出现敌人，算是比原版变相提高了难度。不过游戏的难度偏低，虽然系统在3人组队上下了不少功夫，但故事模式即使只用1人的无双打法，只要玩家擅长ACT并且刷到了强力的武器属性，就算是最高的修罗难度也不在话下。收集要素异常丰富，除了庞大的角色阵容练级以及刷武器以外，还有不少条件限定的隐藏道具，耐玩度方面绝对有保证。 **9**

马修 画面非常漂亮，全程语音也能吸引不少声优控。客串的“《忍龙》系列”角色与新加入的安倍晴明也为异世界再添色彩。对战模式支持4人对战，朋友之间也可以同乐。 **9**

胧月 移植自PS3的本作画面素质一流，但同屏显示人物过少依然是硬伤，刷杀敌数不太方便。天舞依旧爽快，不过也相应地降低了作为系列特色的无双技的价值。 **8**

■无双OROCHI2 Special■UMD
■Koei Tecmo Games■ACT■动作・一骑当千
■2012年7月19日■1～4人■无对应周边

黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH

热血推荐 黄金眼评分 24 文 乌冬

PSV	忍者龙剑传 Σ 加强版
	ニンジャガイデン シグマ プラス
	◆Koei Tecmo Games◆日版◆2012年2月23日
	◆1人◆6090日元◆无对应周边
游戏时间：50小时以上	ACT 动作

《忍者龙剑传》→《忍者龙剑传 黑之章》→《忍者龙剑传 Σ》→《忍者龙剑传 Σ加强版》，在经过了几个阶段的进化后，起初诞生于Xbox上的新世代《忍者龙剑传》终于以最终形态来到PSV上，虽然本作的销量并不算高，不过这并不能掩盖本作良好的素质。下面笔者通过自己在游戏中的一点感受，来和大家分享一下对本作的看法。

画面

从家用机往掌机上移植游戏，画面缩水难以避免，不过PSV强大的机能证明了这层担心是多余的。游戏的光影处理和建模质感无可挑剔，《忍龙》的宏大世界观得以完整再现，无论是古朴的隼之里的还是帝国都市的压迫感都刻画得相当到位，除此之外刀光和忍术演出等效果也很出色，完全可以说达到了家用机水准，

惟一的不足就是和PS3版比起来帧数是略有下降，达不到家用机版每秒60帧的帧数，不过实际游戏中基本感觉不出，就算是挑战

▲作为“《忍龙》系列”精髓的高速战斗在PSV上完美还原。

模式和歼灭战这些经常十几二十号敌人一起出现的战斗，也完全没有拖慢的现象，对于以爽快度为卖点之一的本作来说这点非常难能可贵。

操作

操作方面，按键部分的操作感基本和家用机版一致，这次意见主要集中在体感操作的加入。体感操作有触摸屏和背触板两个，背触板主要用在忍术发动的时候，通过把点击或拖动九字真言来促使忍术成功，这点和PS3版的发动忍术时要摇动手柄一样，基本是噱头，没什么好说的。对操作性根本产生影响的是利用到触摸屏的弓箭主视角射击操作，这是玩家抱怨得最多的地方，主要是因为触摸屏的触点不准，导致弓箭非常难命中。不过对于这点笔者则有相反的意见，实际上触摸屏的射击是有技巧的，只要把握得好可以让弓箭主视角射击变得相当轻松。抱怨弓箭总是射不到自己所点地方的玩家，可能是因为用了整个手指头去按，导致触摸屏辨识不准，其实要射哪里只要拿指尖的侧面轻点就可以了，基本是点哪射哪，比调整准星要方便得多，而且命中率也高不少。

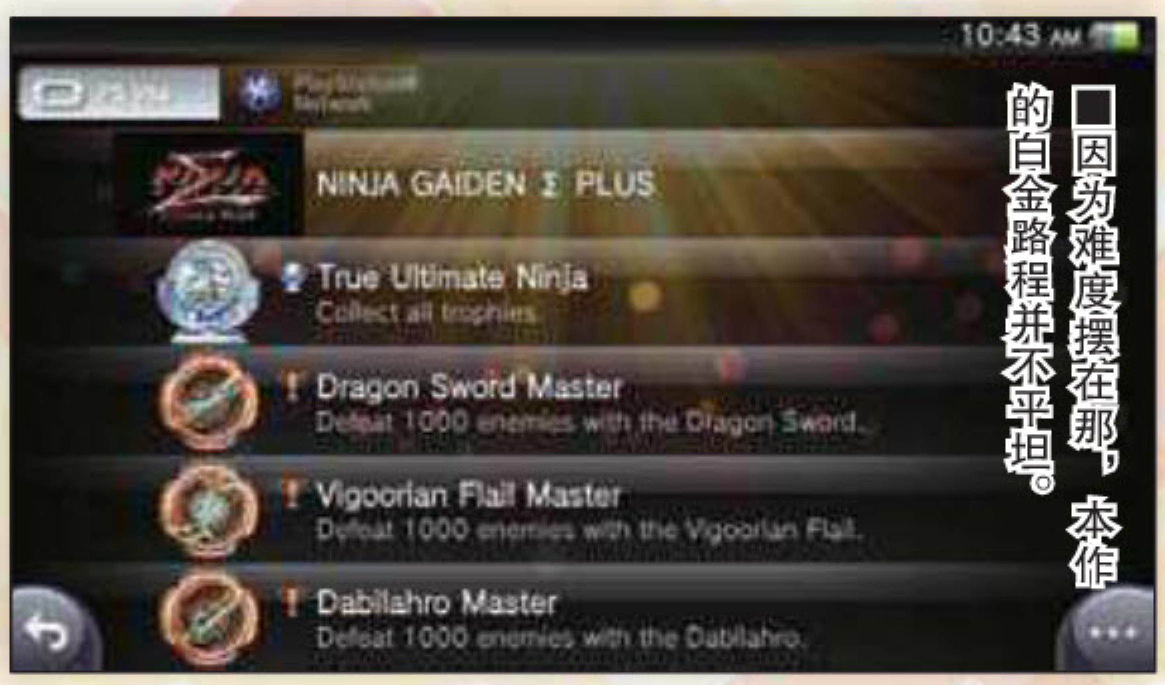
不过，增加触摸屏的应用也有不方便的地方，因为PSV屏幕和按键距离得很近，很容易不小心碰到屏幕而进入主视角模式，不过这和主机的设计也有关，并不能全归咎于游戏本身。

▲射击类的挑战关卡用笔者说的方法打会非常轻松。

难度

对于刚接触“《忍龙》系列”的玩家来说，大多第一感觉就是难，笔者之前也没有接触过《忍龙》，不过自认为还玩过不少动作游戏，所以不知道哪来的自信，起初对难度还不以为然。不过实际玩了游戏后发还真被难度吓了一跳，即使一开始玩的是普通难度也是举步维艰，一关要接个几次关才打得过，实在是惨不忍睹。

游戏的难度主要来自于敌人，BOSS就不说了，连杂兵也是个个身怀绝技，死在杂兵手上那是家常便饭，可以说游戏大部分的时间都是花在了怎样对付杂兵上面。对付杂兵必需见招拆招，游戏中并没有一招鲜的招式，比如刚开始时笔者就认为“飞燕”非常好用，威力不低而且速度快不容易被反击，但一碰到会防反飞燕的白色重装步兵就吃瘪了；还有饭纲落也是，虽然对人形杂兵很有效，但对像丧尸和昆虫这些非人形敌人就彻底没辙了。游戏中每种武器都有大量的招式，只有了解每一招的特性才能有效克敌。



□因为难度摆在那，本作的白金路程并不平坦。

不过即使知道对付哪种敌人该用哪招也还是很难，因为当被敌人围攻时避免不了会受伤，相比一般的动作游戏，本作的主角算是比较贫血的，随便中几招就挂了。为此这次的加强版中加入了英雄模式，也就是简单模式，当主角体力不多时就会自动防御或回避敌人的攻击，并且忍术无限使用，也算是照顾到了动作游戏苦手的玩家，让更多的人也能体验到“《忍龙》系列”的魅力。

结语 经过了几次的强化，游戏的完成度已经是相当高了，可不管怎样强化，毕竟还是炒冷饭，对于已经玩过原作的玩家来说，一个简单模式以及若干装备的吸引力还是小了一点。以前厂商可能是出于机能的考虑，大部分王道动作游戏都喜欢在家用机上展开，然后再往掌机上缩水移植或是出些外传性质的作品，不过现在掌机的机能也越来越强了，希望有一天能在掌机上看到“《忍龙》系列”的正统原创续作。

藤冈要 监督

于1993年以设计师一职进入Capcom，除了担当过初代《怪物猎人》的监督外，还负责过家用机版“《MH》系列”以及3DS《MH3G》的制作。

辻本良三 制作人

1996年进入Capcom担任策划一职，从2007年发售的《MHP2》开始，一直担任系列的总制作人。

制作人访谈

3DS	ACT	动作・狩猎
怪物猎人4		
モンスターハンター4		
Capcom	日版	预定2013年春
1～4人	售价未定	对应周边未定

于去年任天堂3DS发布会上公布的《怪物猎人4》终于在近日放出了首次的书面情报，除了有制作人访谈以及游戏世界观介绍外，发售日也锁定在了明年的春天，究竟猎人们这次要面临什么样的挑战呢，下面就一起来看一下吧。

《MH4》的目标

“我们针对地面的动作加入了高低差的要素”（辻本）

重新省视作为动作游戏的《怪物猎人》

——《怪物猎人4》是在2011年9月发表的，实际是从几时开始制作的呢？

辻本良三（以下简称“辻本”）：实际上是从2年前左右就开始了，除了系列一直以来的传统要素外，这次我们还想挑战一些新东西，所以开发的规模是系列诞生以来最大的。

——新的挑战是？

辻本：系列首次加入了新的地面动作。在《MH3》中，为了营造一个和以往不同的狩猎环境，我们导入了“水中狩猎”要

■本作场景的概念图，可以看到洞窟一样的场所以及葱郁的森林，可以让人感到本作强调的“冒险”这一主题。

▲从图中能看到在像是猎人的人物旁跟着一个小小的身影，这是本作中也会登场的随从猫吗？

素，而本作虽然没有水战，但我们也在往“玩家狩猎时有更多的选择空间”这个目标努力。

——原来如此，那请问挑战的内容是？

辻本：每次我们在开发系列续作的时候，都在考虑保持游戏以往的手感和经验的基础上，加入能让玩家更值得期待以及雀跃的新动作要素，所以这次我们加入了高低差的概念。

藤冈要（以下简称“藤冈”）：修改游戏中“动作”要素的最基础部分，有可能把一直以来积累的东西毁于一旦，所以在对这部分进行修改时，是需要非常谨慎才行的。不过话虽如此，但只要一想到“《怪物猎人》以后也一直保持这样可以吗”这个问题，我就觉得有“重新省视作为动作游戏的《怪物猎人》”的必要，所以加入了地面的高低差和倾斜要素。作为结果来说，光是在地图上奔跑，就能让人感受到前所未有的临场感。

——在官方公布的PV中，我们可以看到“猎人为了不从斜坡上滑下去而拼命保持平衡”的动作，请问怪物们也会受到斜面的影响吗？

藤冈：斜面对动作带来的影响是多种多样的，这点怪物也一样。之所以加入斜面和高低差要素，是为了营造更丰富的地形以及对怪物的立回，并且地形还会被改变以及破坏。

辻本：一旦导入高低差，我想就会有人尝试狩猎时在悬崖上进行狙击或是登上墙壁进行攻击，让多人游戏的方式产生极大的变化。同时，就算是和原来一样的传统狩猎，也会因为高低差而变得更有速度感。

——因为高低差就能让游戏的感觉产生极大的变化这点真是非常令人吃惊呢。

藤冈：本作可以利用高低差进行跳跃或攻击，但同时也因为有高低差，就不免会发生“爬上去”的动作，为了不让爬上爬下影响游戏的流畅度，我们做了相当的考量，如果让玩家在游戏过程能感觉到速度感的话，那应该就代表我们所努力的方向是没有错的。

商队和巴尔巴雷

为了加强故事性而导入了“冒险”元素

——下面请谈谈关于游戏的设定部分吧。

辻本：在《MH4》中，我们希望玩家能享受到比加强剧情的《MH3》更加深入的故事部分，所以NPC的登场数量是系列以来最多的。

藤冈：作为《怪物猎人》的故事来说，这次的设定是彻底改了。在以往作品中，主人公都是作为村子所雇的猎人开始，而本作中猎人将作为商队的一团，到访各种各样的地域。

——所以据点就会一直换吗？

藤冈：是的，这次的关键词是“冒险”。以往作品中，猎人都以村为据点活动，接受任务进行狩猎。但这次会做些变化，在以往的《MH》世界观中加入了冒险要素。玩家受雇于商队的团长，到访有着不同文化背景的村庄。

辻本：多人游戏部分的剧情由玩家们共同编织，而单人游戏部分的剧情我们会好好为玩家设想的。

藤冈：《怪物猎人》虽说是多人合作时会更有乐趣的游戏，但像是在坐车这种一个人的时候也有不少，为了能让一个人玩时也能有更多的投入感，所以我们才想要制作一个前所未有的庞大故事。

——原来如此，那猎人最初到访的村子是这个“巴尔巴雷”吗？

藤冈：是的，“《怪物猎人》系列”由于有着庞大的玩家，所以承载着各种各样的回忆，当一想到这点后，“人们以某件事物为中心而聚集起来的场所”的设定就浮现出来了，因此诞生了像市集般充满活力的新据点“巴尔巴雷”。

——也就是说作品中会再现集市那种繁华热闹吧。

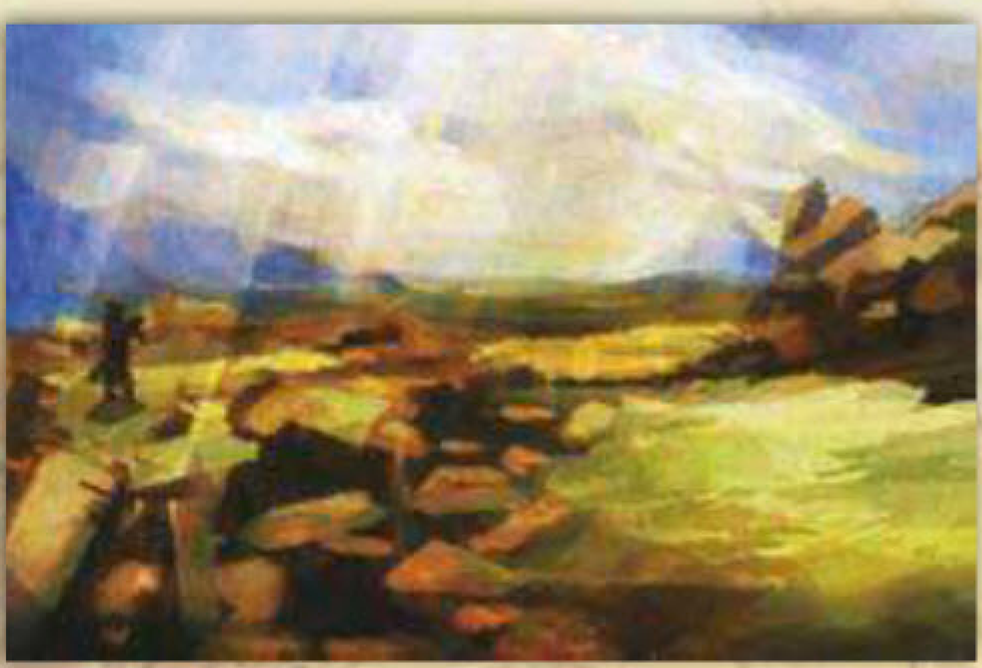
藤冈：巴尔巴雷中配备了“《MH》系列”中作为据点标准的设施，例如集会所。而到访的其他村庄也有着不同的特征，除了最基本的设施外，还有只能在特定的村庄中才能做的事，所以如果玩家能在这些村庄中选择一个喜欢的作为狩猎据点，那对于我们来说是非常荣幸的事了。

◀▲能感觉到大自然的宏大的遗迹平原，和其名字一样，一望无际的平原上分布着各种古代遗迹，究竟这里栖息着怎样的怪物呢？

“从猎人们的回忆中诞生的巴尔巴雷”

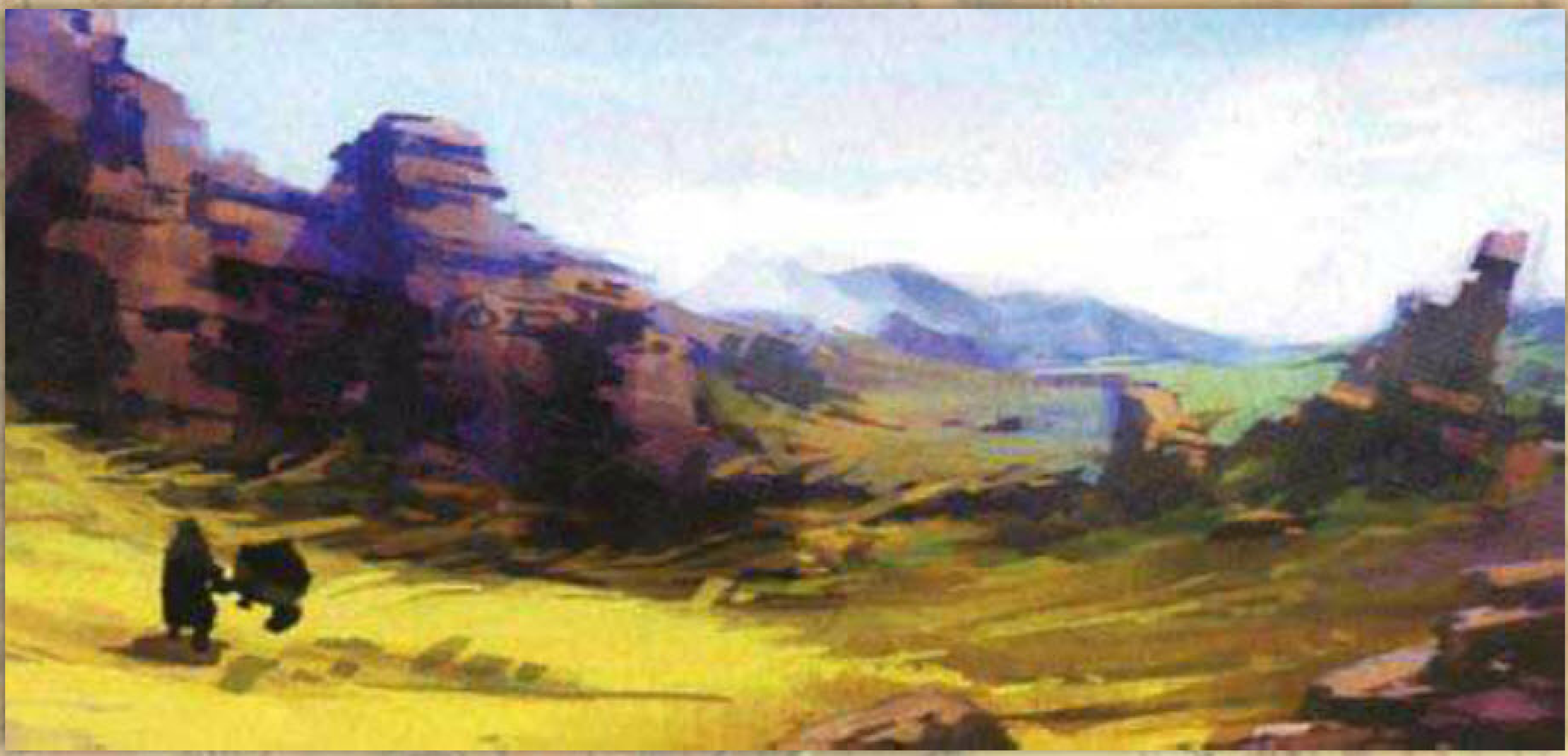
（藤冈）

其他要素



“新武器不用说，还有随从猫的新要素”

（辻本）



这几张也是遗迹平原的概念图，群居的怪物们能让人感觉到勃勃生机，想知道这些美丽的景色是如何表现的，请翻到32页吧。

《MH3G》和《MH4》同时开发所产生的相乘效果

——接下来还想问一下其他的新要素。首先是狩猎时的视点好像变成了自由视角。

藤冈：因为以往的分为几个高度的追尾视角与有高低差的地形相容性并不好，所以这次就采用了自由视角。

辻本：实际上《MH3G》和《MH4》是同时开发的，所以《MH3G》受到好评的部分也加到了《MH4》中。其中一个就是锁定镜头，原本是打算在《MH4》中挑战的，结果在《MH3G》中就预先实现了。

藤冈：使用了自由视角后，操作会无可避免地变得复杂，为了减少操作量，于是就想到了锁定镜头。而且这点对于有触摸屏的3DS来说非常容易实现。

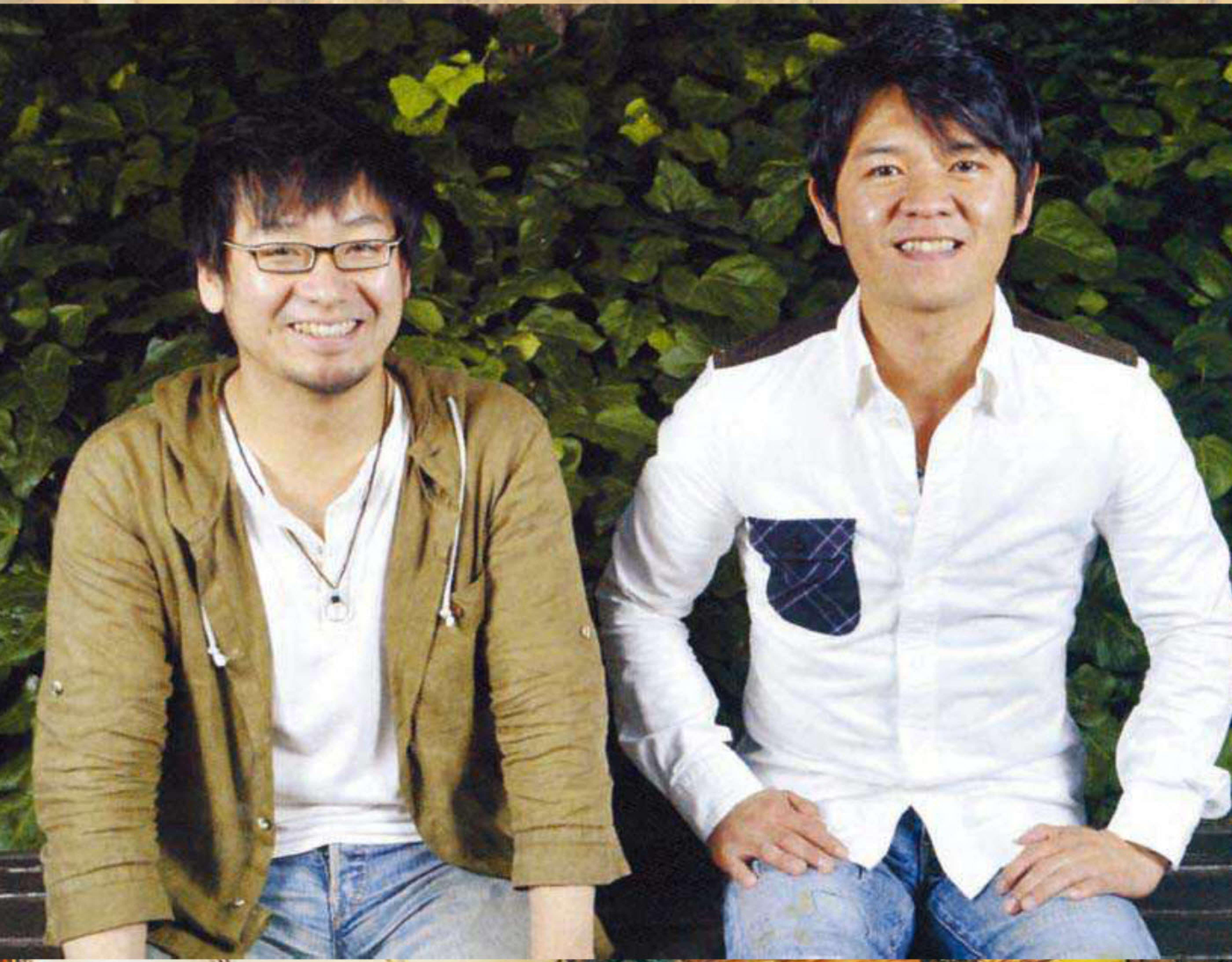
——除此之外好像好友新武器吧？

辻本：新的武器类型是肯定有的。而且系列中受好评的随从猫也仍然保留，这次也可以同时带两只随从猫去打猎，另外还有导入了一些讨巧的新要素

——真期待接下来的新情报，最后请对读者们说几句话吧。

藤冈：我认为《怪物猎人》是动作游戏的同时也是一个交流工具。这次通过从新省视各种要素以及加入新要素来让玩家有新鲜感。虽然动作游戏的有趣的地方就在于“根据对手的行动采取对应的动作”，但不仅如此，这次我们的目标是“即使只在地图上奔跑就能体验游戏乐趣”的游戏性。

辻本：系列受到许多玩家的支持，所以这次游戏中也不会浪费玩家在以往作品中所积累的技术，既是老玩家所认识《怪物猎人》，但又能体现出新的游戏感。为了回应大家的期待，我们准备了许多新要素，敬请期待。



新兴奋感爆发的生动狩猎动作游戏

从前面的访谈中我们可以了解到本作是创新的一作，游戏向玩家展示的是一个崭新的猎人世界。下面将以图文配搭的形式向大家一一介绍本作的新要素，千万不要错过哦。

系列首度挑战！高低差的场景

体现立体的场景！

战斗的场地发生了倾斜，像这种场地的变化在游戏中是非常常见的。相信高低差的导入也会衍生出更多样化的狩猎技巧。

利用悬崖等地形进行狩猎

游戏中猎人可以在悬崖以及斜面上进行狩猎，这种立体空间型的狩猎体验是以往作品所不具有的。

特定条件下还能爬到怪物背上！

为了让玩家体验到更具动感的狩猎，在特定条件下猎人能爬到怪物的背上。

攀爬悬崖和藏在天花板上 怪物也会利用地形！

充满谜团的《怪物猎人4》！

这个建筑物究竟是？

随从猫也有了变化！？

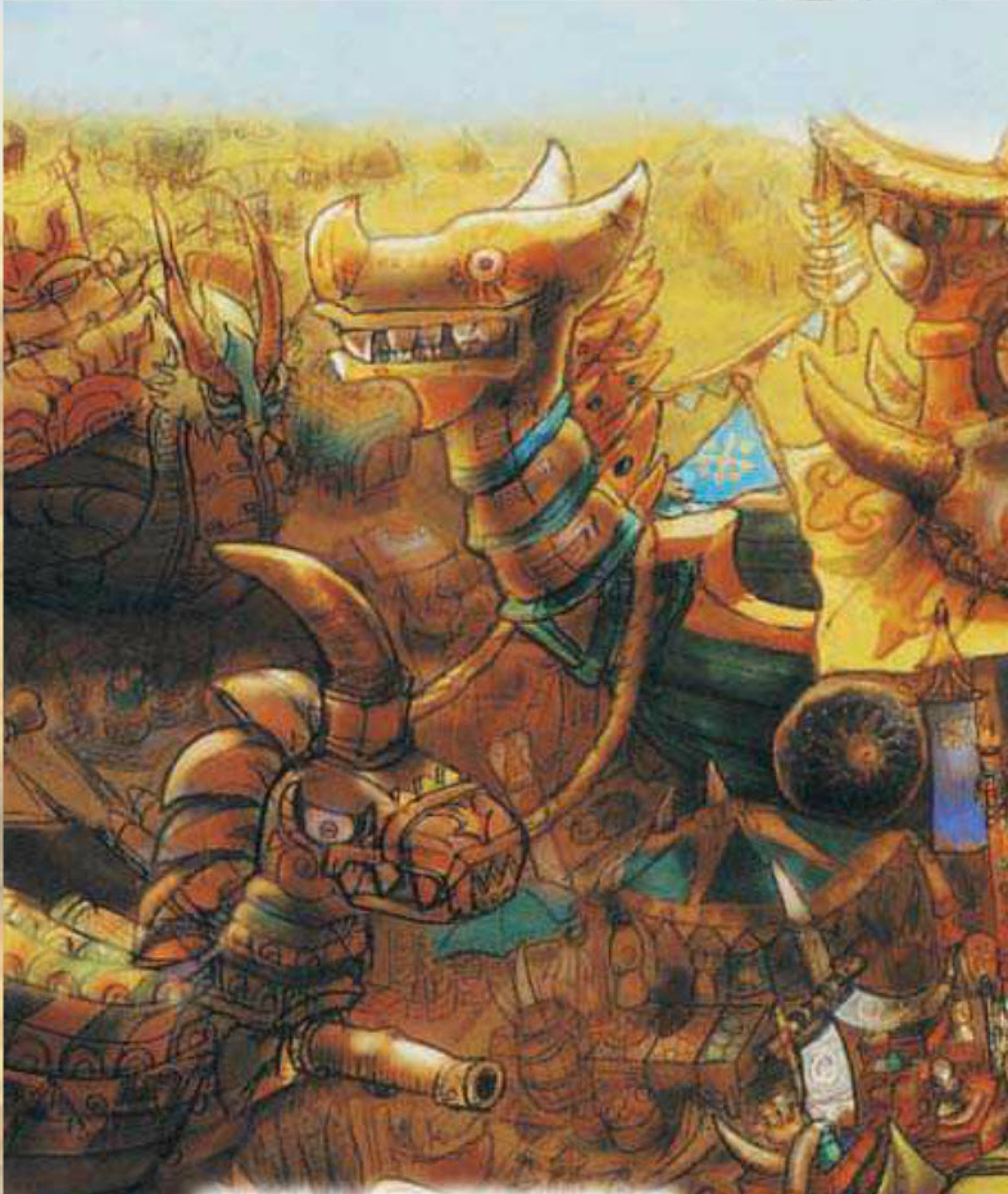
也有新的怪物！

成为关键的《MH4》的狩猎据点是？

全新据点

巴尔巴雷

在商队的聚集下形成的集市



这次猎人的狩猎据点不再是过去作品中的村庄，而是由许多商队汇集而成的集市“巴尔巴雷”。不过作为据点巴尔巴雷并没有被记载在地图上，这是因为商队是流动的，而巴尔巴雷当然也会跟着商队一起移动。

《MH4》游戏画面

▶在巴尔巴雷有着很多寻求任务委托的猎人到访，而玩家也是这些人的其中一人。

▲因为有着为猎人开设的商店以及为买东西而前来顾客，街道上时刻洋溢着活力。

▶由从来自世界各地的商队聚集而成的巴尔巴雷，自然也是各种情报的集中地。

▶这里似乎是武器店。像这种狩猎生活必需设施在巴尔巴雷也是不会少的。

聚集了许多猎人、热闹非凡的新据点

New Base

随着商队的迁移，猎人也会开始旅行

这次猎人是以商队成员的身分一边周游世界，一边展开狩猎活动。不知道任务的类型会不会根据商队到达的地点不同而产生变化呢?

商队

来往于各个据点的旅行集团

Caravan

商队车

车厢展开后就会变成设施！

平时作为移动工具的车厢，当展开后就会变成可被猎人利用的设施，从图中可以确认有武器店和道具店的车厢，另外似乎还有巨大船只和飞空艇组成的商队存在。

系列最多的登场人物

商队成员

有着的各种外貌的商队车，旅行的目的也是各种各样。虽然在巴尔巴雷这种集市中商贩的商队车占了多数，但其中也有以情报、食材和宝物为目标的商队车。而且为了旅行的便利性，也有不少人使用水陆两用的沙船型商队车。身为猎人的玩家将会作为商队的一员，与右边的角色们一起展开旅行。

团长

以寻宝为目的周游世界的探险家，为了打听情报以及寻找同伴而来到了巴尔巴雷。个性豪爽，为商队带来不少欢笑，是一个能带动整个商队以及值得信赖的团长。

商队看板娘

集会任务柜台的看板娘，加入团长的商队，四处造访还没有建立集会的村庄，为猎人们提供各种任务委托。

商队的旅行让狩猎的世界更加开阔

连接在一起移动

因为是以旅行为前提制作，商队车都做成了各节车厢连接在一起，由波波在前面牵引移动。

因为集合了世界各地的商队，所以渐渐“想找东西就去巴尔巴雷”这种说法流传开了，而就是扮演这种重要角色的商队，里面的各节车厢都有着许多新奇的机关。

以商队为据点前往狩猎

除此之外还有许多各具特色的角色登场！

因旅行而扩展的狩猎

狩猎生活

栖息在高低不平的场所中的 New Monster

在《怪物猎人4》中，会有许多未知生态的怪物登场。这次报道要介绍的奇猿狐，是一个会利用原野地形和高低差来战斗的怪物。

奇猿狐

属于牙兽种的新怪物登场了！奇猿狐主要栖息在树上，除了会用手或尾巴在树木之间摆荡外，还能用类似滑翔的方式一口气移动到较远的树上。由于它的好奇心非常旺盛，时不时会跑去袭击商队的货车……

和团长一起周游世界前往任务！

《MH4》游戏画面

▲火龙袭击正在攀爬悬崖的猎人，这时无法腾出双手展开反击还真不方便。

▶奇猿狐通过在藤蔓间的摆荡迅速接近猎人并发起攻击，看来本作中连头上也不能大意啊。

▲轰龙也能通过强韧的爪子攀爬岩壁了，这下喜欢用高台战术的猎人可无法安心了。

▶旧作中的跳跳也登场了，相当令人怀念呀。

奇猿狐的前后脚都有很长爪子，可以用来攀附在藤蔓和树枝上。另外它还会把自己的大耳朵盖在脸上，摆出威吓的架势来驱赶对手。

猎人

下面两张图是本作猎人初期防具的设定稿，虽然防具的名称以及细节都还未公开，不过它肯定是各位猎人开荒时期的好伙伴了。

初期装备设定稿

任务的地图是……？

值得信赖的狩猎伙伴“随从猫”依然健在！

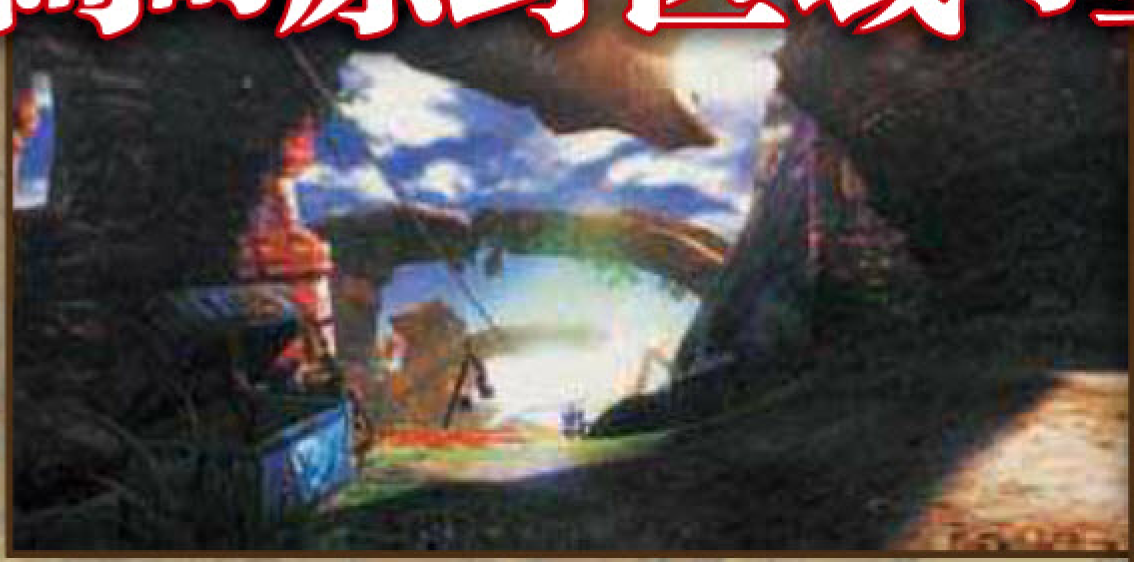
在旧作中负责支援猎人的随从猫也会登场，图中随从猫拿的是类似长枪的新武器。

新地图

拥有压倒性存在感的 New Field

遗迹平原

宽阔的原野区域与室内区域混搭!?



▶发现了熟悉的蓝色箱子，看样子这里应该就是营地了。

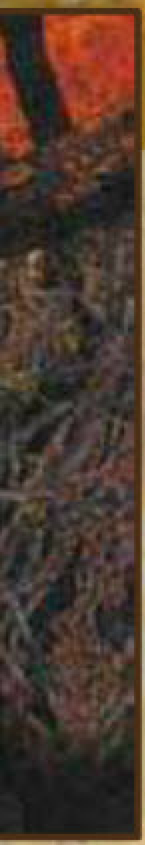
▲由红色树木组成的树林，看上去人迹罕至。

为了能让玩家有新的体验，这次狩猎用的地图也采用了特殊设计。遗迹平原上不止有平坦的原野，还有陡峭的山崖以及密集的藤蔓丛等地形。

■深邃的遗迹到处遍布满了藤蔓，因此遮盖了阳光。在遗迹的深处似乎有怪物栖息，让人有说不出的恐惧感。

■山崖地带的谷底。画面中可以看到一尊巨大石像，在岁月的洗礼下已经残破不堪了。

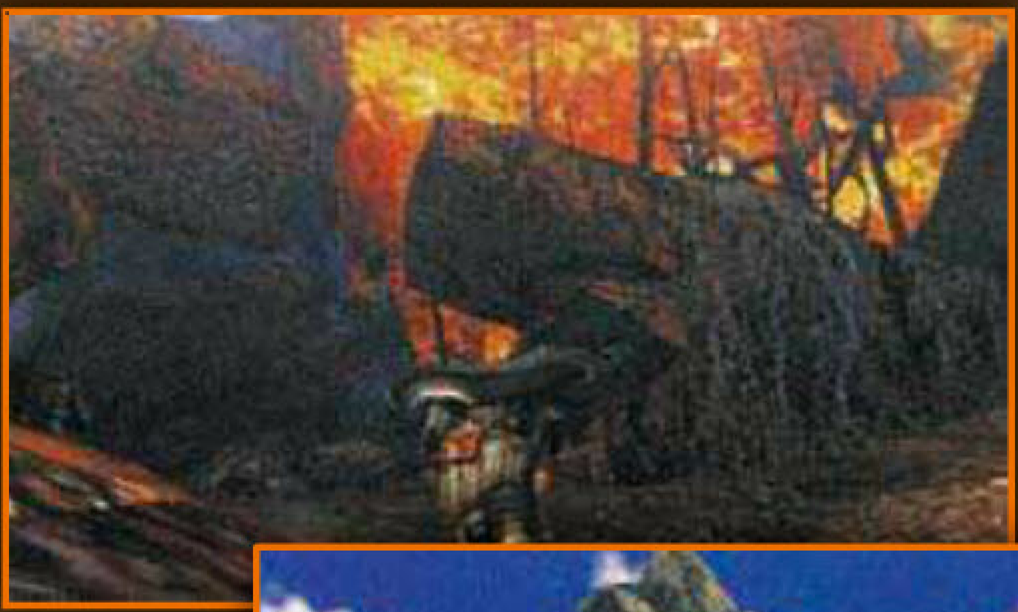
深奥的《MH4》世界观



《MH4》游戏画面

▶遗迹平原的营地，猎人从这里出发开始狩猎。

▶陡峭的山崖上有一个洞，不知道猎人能否钻过这里到达其他的区域。

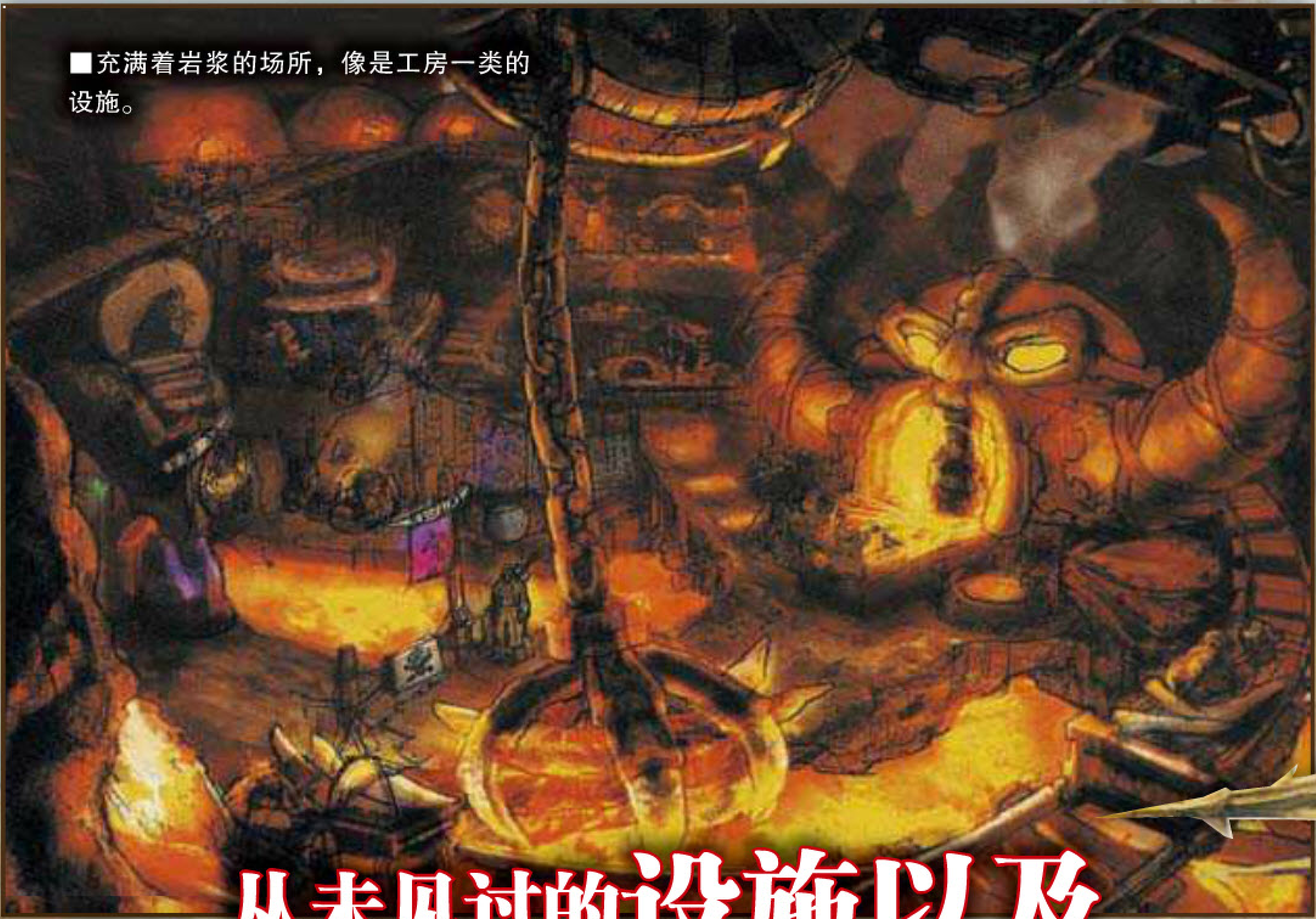


▲红色树林中总感觉有什么存在的样子，贸然深入也许会身陷险境。

▲遍布于平原上的遗迹不知道能否在狩猎中派上用场。

《怪物猎人》的世界观

后续报道也不能错过！



■充满着岩浆的场所，像是工房一类的设施。

从未见过的设施以及

■有床有箱子还有随从猫，怎么看都像是猎人自己的房间。

焕然一新的防具设定稿再此公开！

有点像《MH3》中用来狩猎峰山龙的击龙船，前面在介绍商队时也说过有用巨大船只和飞行船来旅行的商队，不知道指的是不是这个。

■似乎是某个洞穴的最深处，岩石在不明光辉的点缀下显得非常神秘，似乎能采掘到不错的矿石。

令人惊讶的新要素满载!?

■集会的概念图，和以往酒场的感觉相差甚远，更像是占卜师住的帐篷。

一口气看了那么多的情报是不是感觉非常充实呢？不过这些只是本作的一小部分，像是新的武器种类、新招式和新技能都还未公布呢，这些都会在后续报道中跟进，千万不要错过哦。

文 白菜 美编 sienna

3DS	S・RPG	战略角色扮演
跨界计划		
プロジェクト クロスゾーン		
NBGI	日版	预定2012年10月11日
1人	6280日元	对应周边未定
相关报道：Vol.181 P28/Vol.182 P50/Vol.184 P61		

本作的发售日终于定在了10月11日。配合之前任天堂公布的大屏幕3DS LL，相信在画面上会给玩家们带来不一般的震撼。本辑也有全新的情报放出，而之前一直令人在意的单人角色参战系统，如今也终于水落石出。

新作品陆续参战！原创角色登场！

集结了三大公司人气角色的本作，终于也公布了作品中的原创角色。另外本辑的重头情报还有“个人单位”的参战方式及全新对应角色。

▲小吾郎与美依分别以如来刀和手枪进行攻击。

天斋小吾郎

声优 关俊彦

表面上是私人侦探，实际上却是战国时代传承下来的“天斋流”忍者一族后裔。战斗方式是各种武器配合忍术。

黄龙寺美依

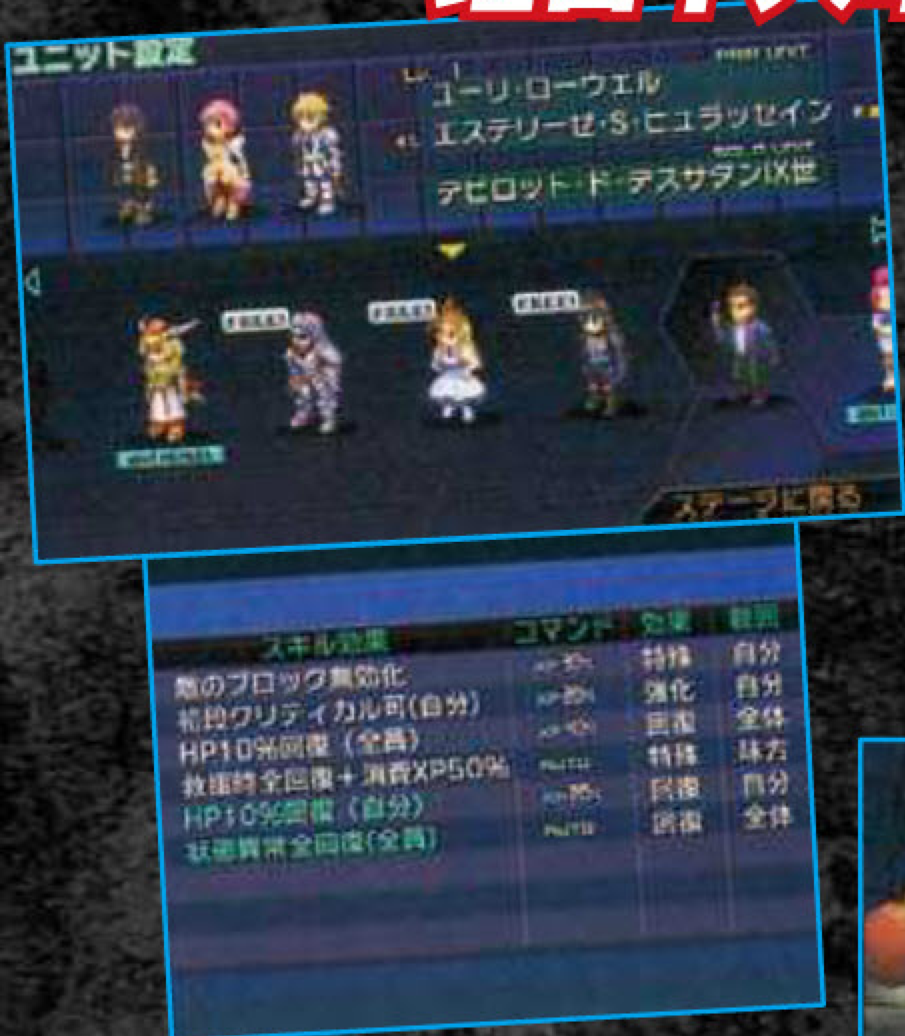
声优 田村由加利

黄龙寺财阀大小姐，并属于女子拉拉队部的高中生。由于经历了作为佣兵的训练，因此擅长使用钝器。

各种让人无法直视的魅惑演出！

组合个人单位进行战斗！

本作的角色基本是以两人组成双人单位参战。不过双人单位可以任意组合个人单位成为最多3人的队伍。3人队伍除了可以额外使用个人单位的技能外，还可以在战斗中唤出个人单位进行战斗，无限增加战术的幅度。



▲白色字体表示双人单位的技能，蓝色字体表示个人单位的技能。

最多5人同时进行攻击！

◀包含邻接的单位在内，同屏最多可以5人同时对敌人进行攻击。

伊姆卡
《战场的女武神3》
声优 浅野真澄

身躯娇小却能手持大型武器

克鲁特与莉艾拉所属的队“无名”中，拥有王牌称号的战士，其战斗力不可估量。

德比洛特
《装甲战士》
声优 小樱悦子

非合法卫星“霍尔德拉德”的统治者，迪斯撒旦王族第一公主。集蛮横、暴躁、任性于一身，与正义誓不两立的邪恶公主。

弗林·西弗
《宵星传说》
声优 宫野真守

与主人公尤利是幼时玩伴，现在身为帝国骑士。在尤利离开骑士团后，仍然贯彻着自己的骑士道。

身为内务厅特务调查课的精英，与过去的种种事件都有着瓜葛。使用的招式是一子单传的秘拳“毒岛流”。

毒岛力也
《丧尸复仇》
声优 浪川大辅

亚瑟
《魔界村》系列
声优 稻田彻

身着黄金之铠，魔法攻击炸裂！

善用枪、短剑、火炬、斧头、十字架等大量武器以及魔法进行战斗的骑士。虽然铠甲被破坏后会只剩一条内裤，但即使如此也不屈地穿梭于魔界之中。

同伴之间的杂谈

本作在战斗开始前以及结束后，参加战斗的同伴们会进行杂谈。超越了公司与作品的框架集结在一起的战士们，以全程语音相互对话也是本作的一大卖点。不同的双人单位配上不同的个人单位，则会有不计其数的杂谈等着玩家们去欣赏，其中说不定还有令人意外的对话哦。

▲《战场的女武神3》小队集合，这是重视原作关系的组合。

▲杰米妮与艾莉卡对来自异国的武士兴趣非常浓厚。他们三人应该能处得不错。

►一条内裤的亚瑟！爱丽莎的表情似乎有些僵硬，而索玛已经不知所踪……

ブレイブリーデフォルト

BRAVELY DEFAULT

FLYING FAIRY

对父亲

SE的新作RPG《勇气原点》前不久确定了发售日，充分体现战斗特色的第三版试玩也在任天堂e商店中陈列出了。原标题中的“BRAVELY”和“DEFAULT”既是战斗时的两项菜单指令，也包含了“勇敢地放弃应该履行的约定和责任”的意思，这在以“守护”、“约定”、“羁绊”为主题的日系ACG作品里算是比较新鲜的。本次放出的情报是关于新同伴伊迪娅和战斗系统的详情，同时带来为游戏谱曲的Revo先生（Sound Horizon）的访谈。

文 胧月 美编 澄香

3DS RPG 角色扮演

勇气原点 飞翔妖精		
BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY		
Square Enix	日版	预定2012年10月11日
1人	6090日元	对应周边未定

相关报道：Vol.178.P40

伊迪娅·李

声优：相泽舞

埃塔尔尼亚公国的元帅之女

反对水晶正教的埃尔塔尼亚公国的元帅的独生女，15岁。从小就受到父亲的严格教育，却从未获得过赞许和认同。首次执行的任务便是故事序章的巫女讨伐，在亲自目睹了公国的暴行后毅然站到军队和父亲的对立面，决定与迪兹等人一同开始旅行。

和故乡举起反旗的少女

充满个性的战斗方式

试玩版中伊迪娅就能使用四种职业作战了，图为其中的武僧和骑士两个职业，相当地英姿飒爽。另外，不同职业除了作战方式外，在发型上也有所区别。

埃塔尔尼亚公国

城堡的外形就透出“高度集权的帝国”的感觉，上方的飞空艇代表该国有着强大的军事科技。

▲卷起尘嚣向敌人突进，这是武僧的技能“凤凰翔”。

◀“超突进”是骑士职业的技能，发动前的蓄力使得身上斗气汹涌。

开发者访谈

本作的音乐由Sound Horizon的Revo担当！

左　导演 浅野智也（文中简称“浅野”）

中　音乐 Revo

右　副导演 高桥真志（文中简称“高桥”）

阅读所有资料后与谱曲相连携

——本作音乐的负责人是Sound Horizon的Revo先生，能说说接受委托的经过吗？

浅野：我本人是Sound Horizon迷，多次去看过现场演出，从那时起就希望能拜托Revo先生为我们的游戏谱曲。当《勇气原点》的企划正式确立后，我认为Revo先生是最适合本作的作曲家，做好了遭拒的准备前去拜访了他。

Revo：浅野先生的委托实在热情得令我吃惊（笑）。我是个游戏迷，《勇者斗恶龙》、《最终幻想》以及浅野先生制作的《光之4战士 FF外传》都有玩过，所以一听浅野先生的来意后，我就立即承接下来。

—那么SE方面对曲子有什么要求吗？

Revo：曲目的风格全权交给了我，让我放开手干，这点很让我感动。

——您在作曲时阅读了游戏的相关资料吗？

Revo：从插画到世界观设定，以及剧本都仔细看过了，份量挺足的（笑）。

浅野：这次的剧本的确很厚实，为了让它看起来更易懂，高桥先生特意在PC上制作了纸片动画。

高桥：角色还没全部画完，所以先以《光之4战士》的人物代替，演示剧情的展开方式，用了将近100张画才说明清楚。

浅野：Revo先生看过这些纸片后，表示还想进

游戏的战斗是传统的回合制，不过在引入了“勇气&重置”后，通过BP值来调整行动次数，令进攻手段极富变化。简单地说，就是用“重置”指令来提前储存回合数，再用“勇气”将多个回合在一次行动下使用掉，这样就可以用连续攻击秒杀杂兵了。

透支回合的革新战斗系统

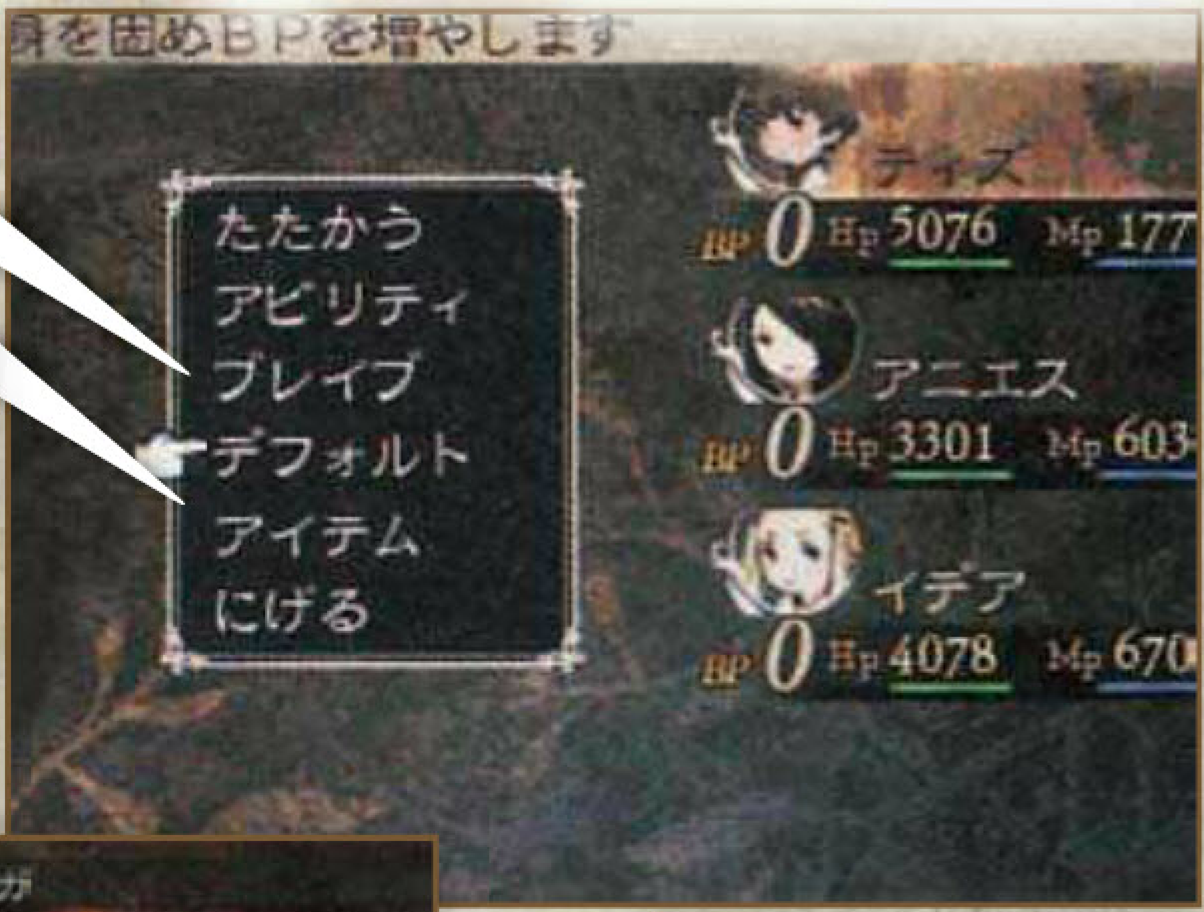
何为BP（Brave Point）？

BP是通过重置指令积累的回合计数，在试玩版中可以看到，即便BP为0，也可以透支3点来提前使用三个行动回合。不过一旦BP降为负数，下次就无法再使用勇气指令了，必须用重置再次积累上来。

勇气&重置

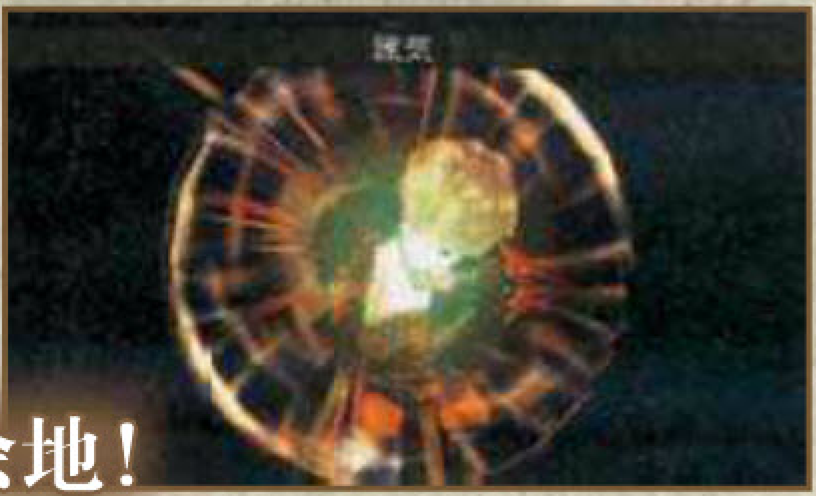
消耗BP以增加行动回合的“勇气指令”

防御的同时积累BP值



▲被多个杂兵包围的战斗开始了，黑魔道士职业的伊迪娅开始透支行动回合。

▶战士以强力的连续攻击把杂兵一扫而空。



“勇气”释放，不给敌人一点挣扎的余地！

一步了解细节，于是我就把5pb.的林先生写好的剧本给他看了。

Revo：高桥先生帮我在剧本里划好了重点，告诉我说只要读他划出来的部分就行。可最后，我对路边NPC的台词、触发的剧情等都非常在意，于是就全部读完了。

——角色的每句台词都看过吗？

Revo：我在作曲前，基本都要在心里对作品有个完整的概念，像查字典一样遇到不懂的词再去翻剧本、写到哪儿算哪儿的作曲方式，只会诞生出浅薄的曲目。所以要先读完所有资料，把游戏的世界全部吸收进脑海中。

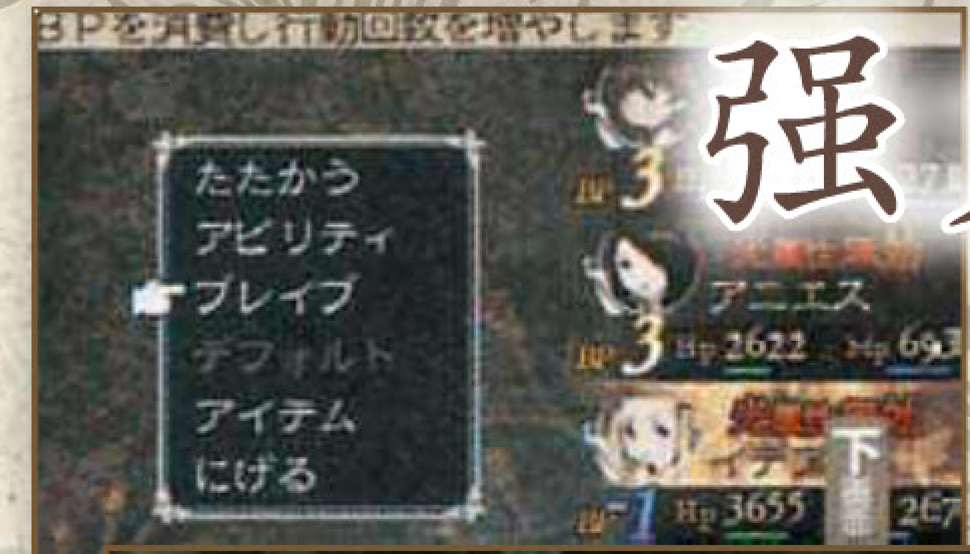
我看到了一款新旧融合的RPG（Revo）

——本作音乐的基调是？

Revo：一看到这游戏，我就感觉是曾经玩着RPG长大的一代玩家如今正投入游戏的制作了，它包含了不少老的东西，又融合了崭新的要素。现在的游戏不仅在画面上进化，声源也越来越豪华，这是游戏正常的发展方向。不过，也有人怀念童年时的游戏，希望能玩到相

强力但包含风险

使用“勇气”预支了行动回合后，BP降到负数的角色将无法行动，并且吸引剩余敌人的仇恨值，遭到集中反击。这时需要赶快让其他角色接应。



遭到敌人的仇恨

▲游戏中的敌人设有“仇恨值”（hate）这一参数，吸引了大量仇恨的角色会遭到一致攻击。

同伴遭到敌人的攻击，赶紧援护！

▲发动骑士的技能“援护”，保护BP为负数的同伴。

▶白魔道士的大回复魔法确保队伍的安全，这样就能放心地释放勇气了。

支援和进攻同等重要！

同氛围的作品，我也是其中之一，因此在作曲时就很强调这种感受。早年的老游戏原本都是单调的机械音，但在玩家们耳中听来，动听程度不亚于现场演奏的交响乐——我很重视这种感觉。尽管作曲的平台是最新的，但曲子的氛围还是竭力保持了古旧的风格。

——委托Revo先生作出来的曲子，二位感觉如何？

高桥：Revo先生在录音现场表现出很棒的执着心，比如他会说：“A角色主题曲的乐器是这个，所以在A和B相遇的事件时，就使用了能表现两人各自印象的乐器”。我心里就叹服他能够对游戏理解得如此深刻。

浅野：听说在某个曲子里，Revo先生还说：“这一部分表现的是‘勇气’，接下来表现的是‘重置’，如果《勇气原点》还有续作，请使用这个旋律”。

Revo：嗯，我的确这么说过。

浅野：居然已经为我们考虑到续作的曲目了，非常开心啊。

Revo：不知道续作还会不会让我来谱曲啊（笑）。

浅野：哪里哪里，我还担心先生您还愿不愿意接下这份苦差事呢（笑）。

Revo：最早我问浅野先生大概需要多少首曲子，他告诉我说像FC时代一样有个二三十首就差不多了，写完一看，多达48首了。

——翻了将近一倍啊（笑）

浅野：抱歉（苦笑）。原来是打算让Revo先生写个二十来首，剩下的用混音编曲，可是他不吝辛劳地全部承接下来了。

——Revo先生写完全部曲子后有什么感觉？

Revo：短曲有其凝练的部分，战斗曲目则很快，演奏难度超出了初期预想。

浅野：遇到强敌后，曲速会变快。

Revo：BOSS战的音乐比通常战更加激烈，这样能充分调动玩家的情绪。

——这次体验版里也有战斗音乐。

浅野：这次的体验版主要让大家感受战斗，最后能听到BOSS战音乐。

Revo：曲子比较硬派，高潮前的一段稍稍加入了明快的音阶。吉他部分由美国知名吉他手马蒂·弗雷德曼演奏，他的速弹是必听的。此外，第二部分的风琴独奏由樱庭统演奏，两人的精湛表演都不可错过！

文 半夏 美编 sienna

イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン

Level-5旗下“《雷电十一人》系列”最新作公布，依然是按照惯例双版本同时发售。松风天马他们又将进行怎样刺激的比赛，面对强大的对手他们能否在球场上取得最后的胜利，就让我们一起来看一下吧。

3DS　RPG　角色扮演·收集育成

雷电十一人GO2 时空之石 热风/雷鸣

イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ/ライメイ

Level-5	日版	预定2012年冬
人数未定	售价未定	对应周边未定

元堂守的祖父=时空之石？

元堂大介成为石头

霸者之圣典

传说由元堂大介所写之书，提起元堂大介就不得不想起他所写的个性文字只有其孙子元堂守才能阅读这件事情……

神圣之路大赛结束后，主人公松风天马为了教小孩子们足球而前往冲绳，教学结束后回到雷门却发现足球部消失了，学生们也都否认足球部曾经存在的事实，就在这时一个神秘少年阿鲁法出现，他为了将足球从天马那里夺走而将其拉到一个不可思议的空间……为了从未来组织“黄金乡”手中守护足球，队员们开始了时间旅行。

黄金乡为了改变历史而集合的超级队伍“奥米迦协议队2.0”以压倒性的力量，让雷门十一人陷入苦战。为了战胜对手，雷门十一人开始了时间旅行，到200年后的世界，寻找一本记录着最强的十一人的书——《霸者之圣典》。

虽然在未来得到了《霸者之圣典》，但是上面书写的文字却没办法读出来，一行人只得再次寻找撰写了这本书的元堂大介。但是由于“奥米迦协议队2.0”的出现，大介变成了“时空之石”……

时空之石

元堂大介变成的石头，作为本作的副标题，也许对故事的进行有着重大的意义吧……

奥米迦协议队2.0

由决定未来意志的议会“黄金乡”派遣而来的队伍。包括贝塔在内共有4名新人加入，力量变得的更加强大！

剑城京介

五个人的铠甲化全公开！

阿鲁法（アルファ）

贝塔（ベータ）

铠甲化化身模式公开！

极富冲击力的故事！

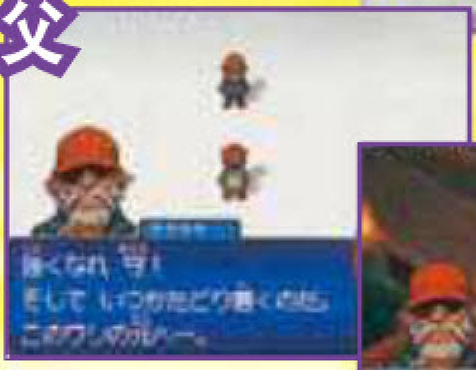
“剑圣兰斯洛特”铠甲化！

上一作中的化身，将在本作中继续进化，成为自身铠甲，也就是化身铠甲化。铠甲化之后能为队员带来超强的能力飞跃，目前已知五位角色的铠甲化都很帅气，让人期待比赛中的样子！

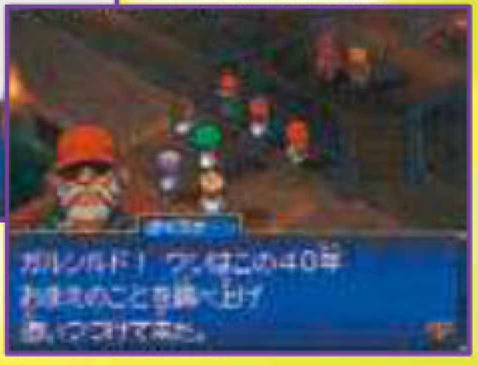
元堂大介是——

曾经雷门中学教练，元堂守祖父
传说中雷电十一人的教练

过去曾经率领雷门中学足球部创造奇迹的教练，被认为因影山的陷害而在事故中死亡。实际上是为了探查影山背后的组织而逃到海外，后成为小巨人队的教练，时隔40年重登舞台。成为元堂守登上世界顶峰不得不跨越的存在。



◀在《雷电十一人3》中守的梦中出现的大介。



▶终于可以和支持影山的幕后黑手GALSILD对决！

《雷电十一人GO2》的画面初次公开！

四人的必杀技华丽展现！

天马的必杀技 侵略节拍

▶天马新诞生的带球技能，宛若旋律节拍般带球前进！

菲的必杀技 巨大兔子

▲背景下球仿佛兔子一样跳跃前进，冲向球门！

阿鲁法的必杀技 旋转觉醒

▲奥米迦协议队队长的技能，让球直冲向球门！

贝塔的必杀技 双射

▲奥米迦协议队2.0队长的技能， 用两只脚踢出两只球！

特殊报道部

トクシュホウドウブ

文 酷洛洛
美编 Juxi

光环视频收录

PSV	AVG	文字冒险
特殊报道部		
特殊报道部		
日本一Softwave	日版	预定2012年8月23日
1人	6090日元	对应周边未定

相关报道：Vol.185 P75

在185辑中我们向各位介绍了《特殊报道部》的游戏舞台背景以及部分主要角色，而本辑“前线”中，我们会向大家介绍游戏的具体的流程系统，以及剩余未公布的两位主要角色，现在就来看一看吧。

美女与大叔
最后两位主要角色登场

此节目将带大家踏入未知的世界，去追寻所存在的真相

主播

村瀬知华

CV：藤田咲

23岁，任职尾张电视台的主播，同时也为主人公所在的制作组主持着《特报》。有着出众的仪表，在主持各种节目时均获得欢迎，而她那在通用于幕前的容貌（尤其是胸前那……）更成为全国观众的话题。作为主播她的工作自然是十分完美，但在镜头的另一边，却不时显露出天然呆的一面。

监制

佐曾利昭雄

太美妙了！我也成为了怪异现象的遭遇者了太厉害了！我被控制记忆了！

藤原启治

特殊报道部的负责人，《特报》的监制。一副大叔的懒散摸样，很会说话且态度难以捉摸，不过也正是那张嘴巴，对其他部门以及上级都很有效，《特报》这种题材奇特的节目之所以能够一直做下去，也是多得他的功劳。另外佐曾利对未知生物“希达刚”深信不疑，并为此日夜倾注热情。

流程系统大揭晓

既然是以节目制作为题材的游戏，那么流程系统自然也充满节目制作的色彩，玩家从着手取材、验证，到选择节目企划书。而其中节目的内容很大程度取决于企划书的内容，因此如何选择企划书就显得分外重要了。另外取材结束后，素材的验证过程可以通过背触板来筛选，以充分利用PSV的功能特性。

▲正在取材的成员们。

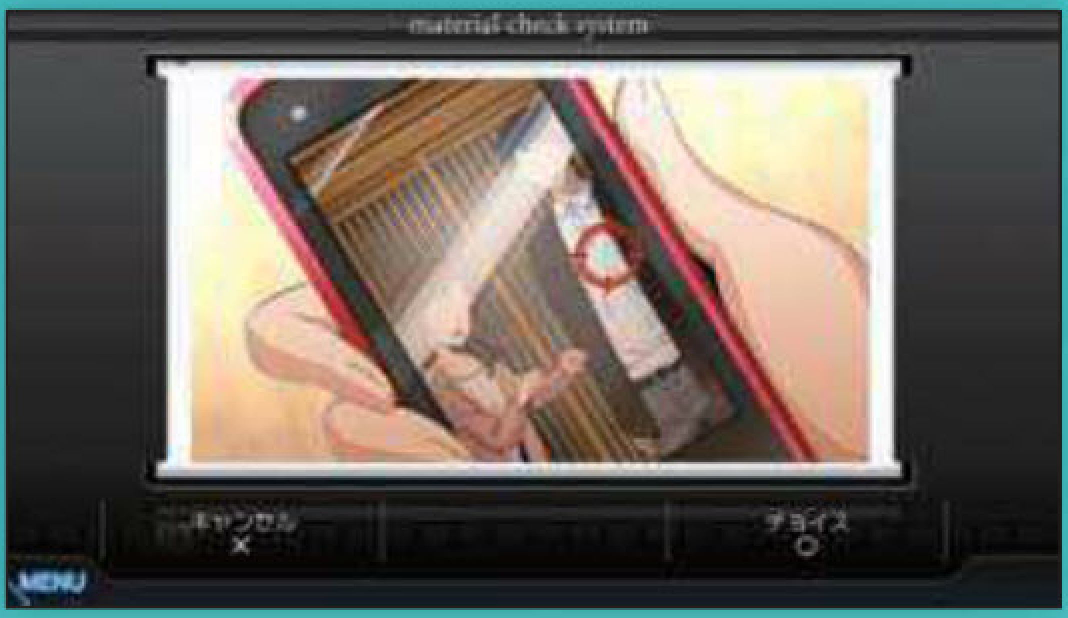
取材

带着照相机前往现场拍摄取证，与现场相关人士进行采访录音，这个环节制作组人员将会把与超自然现象相关的素材收集在一起。

▲现在于特殊报道部兼职助理的“度会枫”，当初正是“神隐”事件中的取材受访者。

验证

将手上收集得到的情报进行筛选。例如从拍摄所得照片中寻找包含重要信息的部分照片，从录音中截取出重要的部分等等。整合出有价值的情报，从而挖掘疑问点。



▲同一张图片，留意的地方不一样，会找出不同的信息，说不定会有什么情报隐藏在里面。

选择

流程中决定走向的瞬间。随着取材和验证渐入佳境，就要开始选择播放怎样的节目，不能只从“解开超自然现象的真相”这一目的去制作节目。随着选择不同的企划书，节目播放时的内容会有着很大的变化。

▲根据企划书来选择下次节目的内容，之后还可能需要进行追加取材。

预告

收集完情报素材、决定好做怎样的节目，之后就剩下节目的内容构成问题了。

▲是不是很期待自己制作的灵异类节目呢?

2032年，作为圣杯战争舞台的灵子电脑由于发生错误，使得整个圣杯战争的世界舞台发生了变异。现代的校舍变为了古风，御主们穿着古老的校服，英灵从者的着装也焕然一新。是应该抢先逃出这个世界，还是不顾周遭的变化继续进行圣杯战争？与前作大相径庭的剧情在等着我们。

集结在月海原

Fate EXTRA CCC

PSP	RPG	角色扮演
Fate/新章 CCC		
フェイト/エクストラ CCC		
Marvelous AQL	日版	预定2013年2月21日
1人	6279日元	对应周边未定
相关报道：Vol.169 P60/Vol.182 P64		

文 白菜

美编 Juxi

原本由月面上的灵子电脑所支配的全新圣杯战争，却因为灵子电脑的不明错误，舞台与故事都大幅度偏离了历史的轨迹。本辑前线将介绍4名玩家们已经熟悉的前作角色。在这个变异的世界中，他们又将处于什么位置呢？

雷奥

声优：朴璐美

前作中身为管理世界的哈维财阀少主登场，拥有绝对的威压感与不败的自信。本作中他为了离开这个扭曲的世界而在策划着什么。

◀在这个扭曲了法则的疯狂世界中，雷奥向主人公提出协力合作。参与他的计划，就能离开这个世界吗？

策划着逃离计划的雷奥
他的计划核心会是什么？

►正在集结优秀人才的雷奥，想要让主人公成为他的同伴。看他自信满满的表情，似乎已经了解到这个世界的秘密了？

◀主人公与从者来到月海原学园的学生会办公室前。雷奥就是以这里为据点，开展他的逃离计划。

学园的学生们

在前作中以魔术师（电子黑客）的身分登场，并与雷奥所属的哈维财阀敌对。本作中的她会参与雷奥的逃离计划吗？

远坂凛

声优：植田佳奈

拉尼

声优：真田麻美

在前作中以“阿特拉斯院”的使者身分参战。本作中又会与故事产生怎样的瓜葛呢？

间桐慎二

声优：神谷浩史

前作中作为亚洲首屈一指的黑客登场，真身是年仅8岁的少年。在本作中似乎仍然是强大的黑客。

熟悉的角色们登场！

◀远坂凛与拉尼，前作的两大女主角都出现在新的月海原学园中。

究竟有没有离开这个变异世界的方法呢？

▶从间桐慎二的言辞中推断，本作中的所有登场角色似乎都是突然之间不明所以地来到了这个校舎中。至于个中原因，就连身为强大黑客的他也无从得知。

拒绝加入学生会！

◀雷奥在集结学园中的优秀人才，组建“学生会”，以脱离这个世界。而心高气傲的间桐慎二拒绝参加学生会，不过他也暂时没有离开这个世界的可行方案。

由于电脑错误而变异的月海原学园

月海原学园作为圣杯战争的舞台，由于灵子电脑的错误而产生了大幅度变化。不过保健室似乎仍然存在。在前作中身为辅助角色的间桐樱，本作中又会与故事有怎样的关联呢？与尚未公布姓名的神秘少女外貌一致的她，会是本作中的关键人物吗？

▲通常都在保健室中待机的间桐樱。前作中她会为主人公提供强力的回复道具，使战斗变得轻松。

引领中意的从者　踏上战斗的舞台

为了解明世界变异之谜，主人公要带领着被称为“从者”的搭档一起行动。除了前作已经登场的Saber、Archer和Caster以外，本作中追加了全新的从者吉尔伽美什。故事一开始就能从这4名从者中选择自己的搭档。带上适合自己战斗风格的从者，开始冒险吧。

Saber

声优：丹下樱

虽然外表娇小，却被称为最优秀的从者。

Archer

声优：诹访部顺一

擅长投掷以及刀剑近距离战的从者。

Caster

声优：斋藤千和

擅长魔术战，拥有精明的头脑。

吉尔伽美什

声优：关智一

新登场的从者。其实力与秉性都还笼罩在谜团中。

可以选择的4名从者

▲从者的选择画面。本作中新加入的吉尔伽美什也是一开始就可以选择。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

逢山开路遇水搭桥，横扫八方一统天下！

《天道》是“《信长之野望》系列”的第13部作品，原版与威力加强版先后于2009年9月和2010年12月推出，此次移植PSV则是以PS3版的《天道PK》为基础的。

本作的基本系统继承自之前受到好评的《革新》，并引入了“道路”的全新主题。内政方面以村庄为基本单位，玩家需要从主城中派遣工作队进行建设。商人、工匠等不同类型的村庄都有各自的独特效果。围绕着国境边村庄展开的攻防战时有发生，而内政的进一步简洁化也让玩家有更多的时间投入到战略中。玩家在出征时需要派部队修筑道路，否则行动速度会大大受限，同时道路也是联系村庄和城池之间的纽带。修筑的狼烟台、弓橹等则是防御国土所必不可少的军事设施。即时展开的战局能让玩家时刻保持紧张感，阵型组成、战法连携等丰富的要素也能让SLG爱好者们沉浸其中。《PK版》除了增加新武将、新剧本以及强大的编辑功能外，还追加了“文化”系统。公家、武家、寺社、南蛮4大类共有32种文化，在玩家大力推动文化发展后就能得到诸如部队能力强化、外交效果提升等正面效果。PSV版结合触控操作，能够让玩家更快捷地改变视角和操纵部队，另外本作还将对应网络功能，玩家所作成的武将可以通过PSN进行交换，利用Near功能所进行的“武者修行”则能让双方的武将能力都有所成长。

（文：苍穹）

▲织田信长率领羽柴秀吉包围了武田家的高远城。

▲军神上杉谦信发动“车悬之备”，攻击力与战法威力得到强化。

PSV 信长之野望 天道 威力加强版

信长の野望・天道 with パワ−アップキット

◆Koei Tecmo Games◆SLG◆预定2012年9月27日◆日版

▶《PK版》拥有更加丰富的剧本选择。

▶内政、外交、谋略、军事……玩家的一切决断都要从大局出发。

徽章战士的新战斗开始了！

3DS 徽章机器人7 甲虫版/锹形虫版

メダロット7 カブトVer./クワガタVer

◆Rocket◆RPG◆预定2012年9月13日◆日版

以昆虫机器人为题材的RPG《徽章机器人》最新作即将在3DS登场。故事的舞台设定在不远的未来，这时一种独立思考的朋友型机器人“徽章战士”在世界范围内流行开来，无论是大人还是小孩都热衷于使用徽章战士进行的对战。某天，主人公小东居住的小镇由于谜之陨石的坠落而引发了一起又一起的事件，玩家需要操作主人公和徽章战士一起解决这些危机。游戏中收录140种徽章战士，数量是前作的两倍，并且还能通过不的同配件来改造自己的徽章战士，以应对各种各样的挑战。和前作一样，游戏分为《甲虫》和《锹形虫》两个版本发售，除了登场的徽章战士不一样外，用来改造徽章的部件也有所不同。

（文：乌冬）

▶游戏的主人公——小东。

▲改装徽章战士是游戏的一大乐趣。

▲战斗为指令式，点击下屏的操作面板就能进行。

新旧交替的时代，再次苏醒的剑心！

PSP 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒

るろうに剑心–明治剑客浪漫谭– 完醒

◆NBGI◆FTG◆预定2012年8月30日◆日版

本作是2011年3月发售的同平台作品《浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪》的续作，玩家要操纵《浪客剑心》的人气角色们进行一对一的战斗。由于前作的FTG系统并没有受到好评，因此NBGI在听取了玩家的意见后，对本作的战斗系统进行大幅度的改善，即使对前作颇有不满的玩家，也不妨关注一下本作。

《完醒》除了处于最新作这一位置以外，同时还是距今为止“《浪客剑心》系列”的集大成之作。游戏的故事模式收录了早年的动画版与最新剧场版《新京都编》两种路线，CG画面同样也是两种版本，其总数在300张以上，游戏的流程质量可以得到保证。操作角色方面除了前作登场的角色外，本作还加入了相乐总三，武田观柳以及般若等原作中戏份不算太多的角色。另外本作还可以继承前作的存档，究竟会获得什么继承特典呢？8月30日就能见分晓了。

（文：白菜）

▶新角色们的登场，重现了原作的经典场景。

▶最新剧场版的画面也收录在游戏中。

在风景怡人的檀香山机场发挥管理才能！

3DS 我是航空管制官 机场英雄3D 檀香山

ぼくは航空管制官 エアポート ヒーロー3D ホノルル

◆Sonic Powered◆SLG◆预定2012年8月23日◆日版

“《我是航空管制官》系列”的3DS第一作于5月24日后发售不久，厂商便又风风火火地公布了第二作，发售日与第一作间隔不远。这次的舞台从喧嚣的东京都迁移到太平洋中央的度假胜地夏威夷岛，玩家在异国风情的机场也能一展管理手腕了，而水上飞机的跑道也是在普通机场所见识不到的。

阳光明媚、蓝天碧海、白色沙滩，四季如夏的夏威夷是放松人心的乐园。檀香山市的国际机场是夏威夷天空的玄关，不过作为机场的负责人，玩家需要应对南国瞬息万变的天气。游戏中有大量与气候相关的固定事件和突发事故，确保不要出现多架飞机在地面卡死或同时近距离降落的情况。3DS的立体显示效果能直观地体现上空的飞机和远处的大地与主视角的距离感，环境中的物件全部使用了3D建模，配合低空观光飞机的视点可一览夏威夷的知名景点。（文：胧月）

▲饱览休闲岛屿夏威夷的全景。

▲作为14年的老牌系列，游戏的系统依旧丰富。

▲飞机从准时起飞到安全降落，都要凭借玩家高超的管理技巧。

与你体验甘甜而苦涩的恋爱！

PSP 恋爱、选举与巧克力 携带版

恋と选举とチョコレート ポータブル

◆角川Games◆AVG◆预定2012年9月27日◆日版

2010年10月于PC平台上发售的学园恋爱AVG《恋爱、选举与巧克力》，在今年被搬上7月新番的荧幕后，紧接着又将移植至PSP平台。游戏讲述了主人公大岛裕树为了守护自己所属的、即将被废部的食品研究部，而立志竞选学生会长的恋爱喜剧故事。PSP版除了新增角色们的全新事件CG外，应广大FANS的要求，还将原作中的枝川希美升级为了可攻略女主人公之一。

本作的初回限定版同捆特典中还附赠一张特制UMD，里面收录了极富乐趣的三款迷你游戏。其中之一名为《恋爱巧克力 永恒》，是可以以真实时间体验女主角住吉千里与裕树的每一天的模拟恋爱游戏。玩家要扮演裕树，完成与千里的各种约会事件，最终奔向幸福的结局。游戏为多线结局，玩家对待千里的态度将会影响到最终的结果。（文：白菜）

▲游戏中的事件发生时间与现实中有着联动，特别是定下了约会时间的话，可千万不要放鸽子哦。

▲本作中新增的全新事件CG。这是千里与裕树的约会场景吧。

▲升级为可攻略角色的天才跳级少女枝川希美。

一段遥远的奇迹物语！

PSP 凉风融解 避难之日

凉风のメルト －days in the sanctuary－

◆GN Software◆AVG◆预定2012年8月23日◆日版

本作是曾经在PC上推出的人气美少女文字冒险游戏，继2011年12月推出PS3移植版后，如今移师到PSP平台。游戏故事讲述主人公濑川彰人所居住的街道上，有着自古相传的土地神与的精灵的传说，而目前街道正准备迎接十年一度重大活动——土地神祭。一天主人公走在街道上，发现了前所未见的奇怪生物，而这生物正是原本居住在森林中的精灵。为了把精灵送回原来的居住处，濑川彰人走进了森林，来到被村民称为“禁区”的地方。在禁区内，濑川彰人看见了一位美少女，而她正是传说中的土地神，在这一切的机缘巧合之下，濑川彰人在这片交错文明的街道上，开启了全新的命运。和PS3版一样，游戏在原作PC版的基础上加入了原创剧情以及大量的CG图片。此外作为PSP版的新增要素，游戏加入了角色闹钟，玩家可以选择自己喜欢的角色，在身边为你报时。（文：酷洛洛）

▲与美少女神明展开爱恋。

▲PSP版特有的闹钟功能。

我的帅哥我做主！

PSP 帅男塑成行动

Custom Drive

◆D3 Publisher◆AVG◆预定2012年8月30日◆日版

众多个性丰富的帅哥众星捧月般地围着一个女主角，这是当前大多数的女性向恋爱游戏的套路。而本作出乎意料地只有3名男主角，但是所有主角从外貌到个性都能由玩家自己设定，带给玩家不同的体验。游戏主要讲述主人公患有“帅哥过敏症”，只要一接近帅哥就会晕倒，其青梅竹马为了帮助她治疗好病症找来朋友帮忙。在三个优秀的男主角围绕下，主人公又能不能彻底根治毛病呢?

游戏的主要流程分为两部分，在前期的共通线路需要在5个月时间内和男主角发展感情，最后进入相关主角的结局路线。自定义系统是本作最大的特色，游戏中主角的外貌和性格都可以由玩家设定。外貌设定从发型、服装到小饰品等应有尽有，能够打造完全不同的帅哥。而对话的内容以及游戏的走向都会受性格的设定影响而有所不同，在游戏过程中可以随时进行调整。完全由玩家定义的主角相信能更容易引起乙女游戏爱好者的兴趣。（文：半夏）

▶患有『难病』的主角。

▶青梅竹马打定主意帮助主角克服帅哥过敏症。

▲不知选择什么性格能够看到男主角如此爱猫的一面。

Feature 专题企划 Special

屏幕内外

——掌机屏幕发展回顾（上）

文 马修 美编 咕噜
友情协助 yannlee狼鬼

说起掌机和家用机、街机的区别，其最大的特征就是随时随处玩，而掌机的屏幕无疑是“随时游戏”的必备条件，其重要性不言而喻。作为与玩家直接交流的窗口，掌机屏幕的优劣直接影响到游戏的体验。这篇专题，我们就从屏幕的进化与变革出发，以最直接的屏幕体验来回顾掌机的发展，由于对GB以后的掌机熟悉的玩家越来越多，因此本篇专题也会本着不常见的多介绍些、大众化的少说点的原则，因此越往后介绍得会越简单，即便如此，掌机这个横跨26年的题材的篇幅依旧是相当大，为此，我们将其分为上下两部，上半部分着重介绍单色屏幕的掌机。另外，在做这篇专题时，也得到了掌机爱好者kyannlee朋友的大力协助，特此感谢。

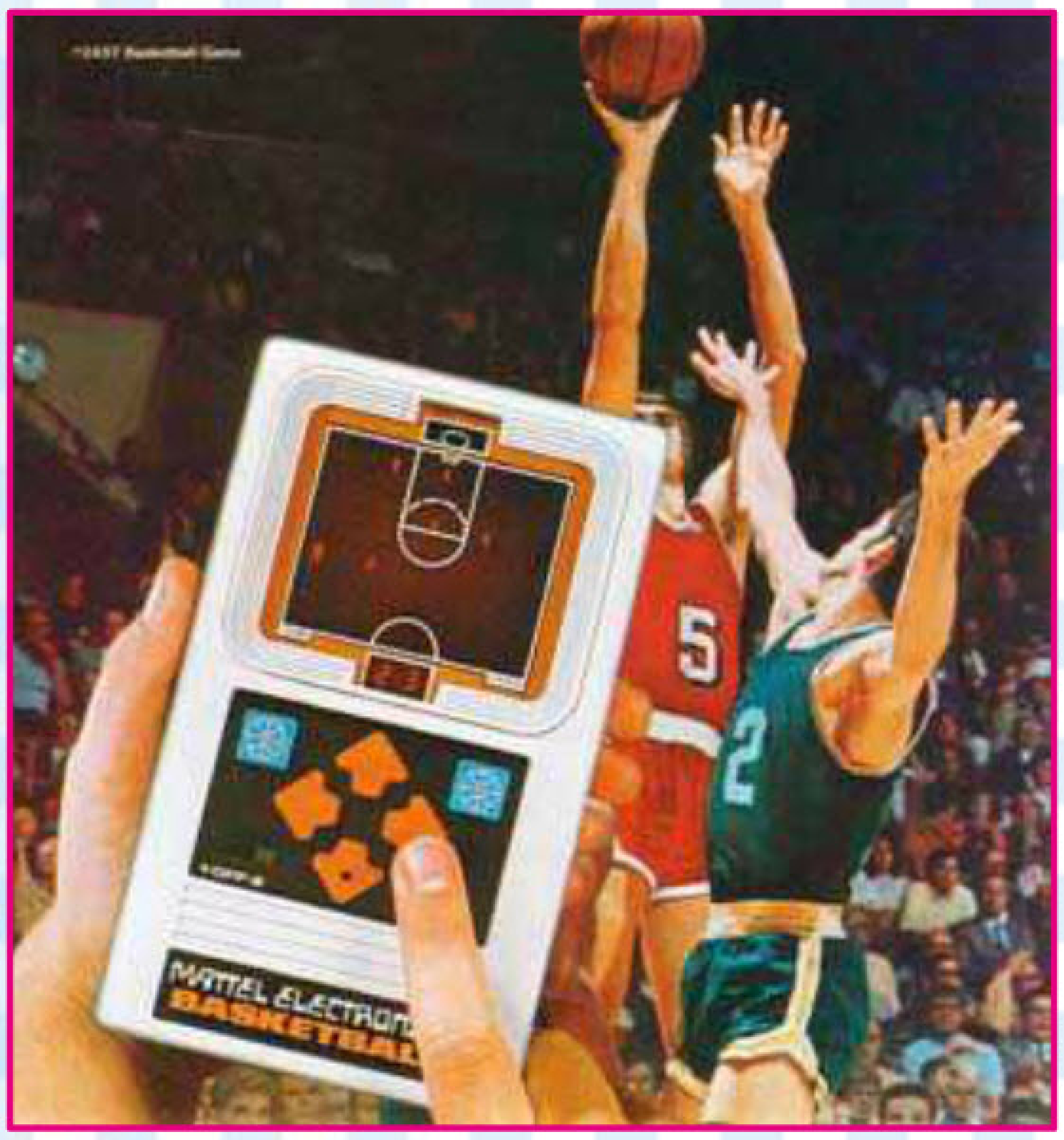
1 拓荒者——二极管屏幕掌机

▲史上第一款掌机与掌机游戏，屏幕上发光的条条就是赛车了。

1945年，哈罗德·麦特森（Harold Matson）和艾略特·汉德勒（Elliot Handler）两个美国人合伙创办个公司，取其两个人的名字，便是Mattel Electronics，也就美泰。这个公司相信很多人都熟悉，大名鼎鼎的芭比娃娃便是此公司风靡世界的杰作。而在20世纪70年代，随着电子技术的发展，美泰公司也在探求将电子技术玩具化的尝试。1976年，美泰公司正式开始电子玩具产品的研发，最终采用红色发光二级管作为呈像单元，通过二极管的熄灭点亮，来实现游戏中角色的运动。在研发当年，便推出了游戏《赛车》（Auto rane）一体的掌机，世界上第一台掌机就此诞生。在这部世界上首款游戏机的机身上，左边很大一块面积是操作键，包括开始、复位滑档，以及车的四档速度的滑档，右面的一小条屏幕是跑道，上方还有数字——第一款掌机游戏，竟然是赛车竞速游戏。

▲因为内容不和谐遭到排挤的《导弹攻击》。

从此这个掌机便出成了系列，被冠名为“Mattel Electronics Handheld Games”，而游戏机也都是“Mattel Electronics+游戏名”的方式命名。次年，也就是1977年，美泰推出了空战游戏《导弹攻击》（Missile Attack），游戏是操控飞机在依旧细长的屏幕里打击敌人，不过这个游戏在当时遇到了麻烦——NBC（美国全国广播公司）拒绝对这款游戏进行广告宣传，原因是“会让人产生800万纽约人民死于导弹攻击的恐惧，对儿童尤其有不利影响”。在美国各大城市在电影游戏中被洗礼个遍的今天，这个理由简直是无厘头，但在1977年、全球格局处在冷战的年代，美国当局如此敏感倒也可以理解。之后，美泰便将游戏转向大众喜闻乐见的运动，像橄榄球、篮球等等，甚至推出可以两人对战的“面对面”机型。而到今天，开发了人类历史上最早掌上电子游戏机的美泰，其主营项目依旧是芭比娃娃为主的玩具，在电子游戏行业上也是面向女孩子的各种类型的芭比娃娃游戏为主。难以想象，这个如今主打商品都是面向女孩子的公司不仅是如今风靡世界的掌机的最早的缔造者，在


▲篮球游戏的海报，上面的光点就是球员。

▲最初代掌机就引入了玩家间的对战系统。

冷战年代还曾因为其游戏渲染战争危机而被美国当局排挤过。

而在地球另一端的日本，其电子产业也紧跟着美国快速进步，并在游戏领域取得一定成绩。当美国人用二极管显示内容的方式制造出便携游戏主机时，日本便也学了过去，开发了一系列日本本土的二极管屏幕掌机，并通过在二极管上覆盖印有图案的遮板，来使游戏画面进一步增强，大名鼎鼎的《太空侵略者》便是其中之一。

当时美国在液晶屏技术上的应用还非常初级，想用整块屏幕来做游戏画面是难以想象的，因此在最初的掌机上只有最上方显示数字的一小块是液晶面板，而且也并不是每个游戏都用得到这一小块LED面板，主体屏幕的显示无疑还是二极管来承担。在这第一代的掌机中，其屏幕所显示的内容注定极其有限，像《太空侵略者》那样画面稍微复杂些的其体积便大得恐怖，但这毕竟开启了整个掌机时代，由此更多的厂商也以此为起点，开始了掌机和掌机游戏的探索和开发。

▲网友kyannlee提供的珍藏的二极管屏幕掌机“太空侵略者”的图片，拆开后可以看到电子板上密布着显示游戏内容的二极管。

无屏幕的尝试

▲无屏幕“掌机”之西蒙，称之为掌机的重要原因是厂商就是把它当“便携游戏机”来开发。

美泰的二极管屏幕游戏机的大受欢迎，让其他传统的玩具公司也都对这个新兴的陌生领域产生了浓厚的兴趣，制作棋盘游戏的米尔顿·布拉德利公司受其启发，也于1978年推出了其电子游戏产品，并为之命名“西蒙”。西蒙同样是款游戏主机一体机，不过该主机没有屏幕，而是通过与声音匹配的四个彩色按钮来进行游戏。当然，最早时候这个所谓的“便携”是相当的不便携，而这没有屏幕的掌机也不是后无来者——其后类似的便都被统一归入电子玩具里了。

▲无屏幕掌机之梅林的广告，虽然怎么看也看不出该怎么玩，但广告中一家老小都玩得很HIGH。

同样的1978年，帕克兄弟公司推出一款名为梅林（MERLIN）的便携游戏机，这款主机看起来更像是手机，而那11个按钮实际上是游戏的主操作面板，通过按这11个带有LED显示的按钮来表现游戏内容，而且对应有6款游戏。

1978年的圣诞节，梅林和西蒙共同作为主角出现在美国的《新闻周刊》封面上，这是便携游戏机第一次出现在主流媒体上，也预示着便携游戏的大幕进一步拉开。

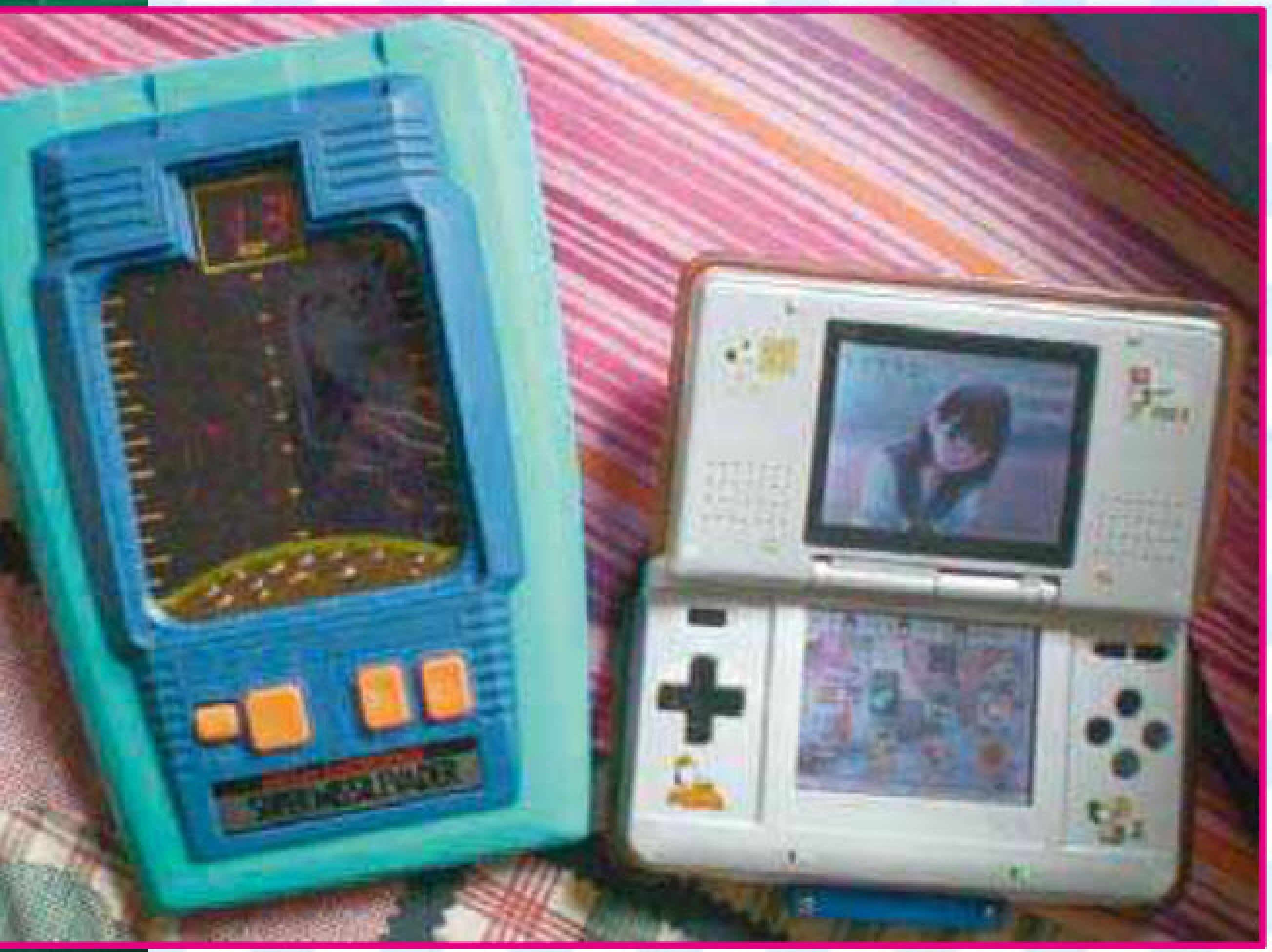
▲1978年圣诞节的《新闻周刊》封面。

2 西风东渐中的TN屏时代

寻觅的守望者 Game & Watch

下面说说日本市场，一直以来，日本在尖端领域的发明创造就乏善可陈，但日本却数次将诞生于西方的发明发扬光大，电子游戏领域也是如此。最早的掌机并不在日本，但真正制造出轰动世界的掌机，却是日本一家在多领域探索突破的传统纸牌厂商，也就是我今天非常熟悉的任天堂。

熟悉任天堂历史的都知道，在做电子游戏之前的80年间，任天堂都是不折不扣的纸牌厂商，传到山内溥老爷子这代时去美国参观了号称全球第一的纸牌厂结果被伤了自尊——原来把纸牌厂做到全球第一也依旧是作坊型企业，于是在卖快餐、经营出租车甚至给学生情侣开房提供方便的小时旅馆等多方面进行探索，绕了一圈后发现还是玩具更适合自己，而后便独自或与人合作出一些零零散散的早期的业务用主机和家用机，今天游乐园、街头仍然能看到的光枪打靶游戏就是任天堂发明的。而颇具创造天赋的横井军平，则因为自己的神奇手从流水线维修工一下被提拔到开发部长。成为开发部长的横井如鱼得水，尽情地发挥着自己的创意。横井军平的创意大多数来自于瞬间的启发与灵感，其得意之作Game & Watch也一样。



▲想在乘车时玩游戏打发时间？和NDS对比下当时日本的掌机有多大……

说1979年的某一天，横井军平乘坐新干线，旅途实在是无聊——在那个年代，人们乘坐长途车，心思细腻点的会欣赏下沿途风光，有点文艺气息的还会边看风景边思考，当然大多数人还是看书报或直接睡觉——玩便携游戏？对当时的日本人来说是难以想象的，风靡欧美的Mattel Electronics系列掌机并未在日本发售，而日本本土仿制的二极管屏幕掌机则由于机身实在太大而不方便外出携带。当时横井军平留意到，旁边那个人竟然在摆弄计算器玩。计算器是用来计算的，但特别无聊时也可以搞一些无意义的计算来打发时间。横井军平发现了商机：如果这不是计算器，而是同样大小却专门用

▲GW的首款游戏《球》。

来玩游戏的机器呢？这个想法和西方正在研制液晶屏掌机Microvision的游戏硬件开发师们产生了共鸣，继掌机诞生后，又一个时代在世界的东方和西方同时被开启。横井军平的这个创意于1980年4月28日化为了现实，尽管比美国的液晶屏掌机在时间上晚了半年，但横井军平的杰作Game & Watch（以

下简称GW）对世界游戏产业的影响却远非前者可比。

其实相比半年前诞生在美国的液晶屏掌机Microvision，GW不仅在时间上被比下去，前者更实现了更换游戏这一划时代的设定，不过Microvision同样没有在日本发售，GW立足于日本本土不说，还走向了全世界。这一系列掌机融入了横井军平众多至今仍在业界被奉为经典的理念，如成本控制、游戏品质、轻薄便携……由于便携需要，所以必须要使用液晶屏；而考虑到成本控制，则采用当时非常低廉的TN液晶屏——像计算器那样，将图像预置在主机上，通过顺次或交替显示这些图案来展示游戏内容。以这种方法来显示游戏内容，不仅画面更大、角色线条更平滑，机身也可以做得更薄更花样翻新。后来针对一些固定背景不会变化的特性，任天堂还在屏幕上将这些背景彩色化，以进一步达到早期携带掌机的彩色画面效果。不得不提的是，尽管第一块液晶屏诞生于美国，尽管东西方几乎同时诞生了液晶屏掌机，但当时在液晶屏的技术应用上，日本早已超出美国很多，使得GW从未因为液晶屏本身的质量问题受到什么不良影响，而Microvision却因为屏幕腐蚀一直被困扰。

▲经典的双屏+十字键版的GW。

▲GB上市后GW也在继续推出，这款是1998年“MINICLASSICE”系列中按照GB外形推出的《大金刚Jr》。

名字上说，Game & Watch这个名字包含了两个部分，即游戏和表，玩游戏还要做电子表，这就对耗电量提出了非常高的要求。而液晶屏不仅让GW实现了横井军平的轻薄化的构想，液晶屏本身的省电特性加上纽扣式电池供电，更使得电池问题得到了更加有效的解决，GW充分满足了人们外出携带娱乐的要求。更关键的是，在日本游戏刚刚起步的阶段，包括GW在内的大多数主机都依靠硬件厂商自己来开发游戏，已经重视到游戏乐趣本质的任天堂在GW上留下了浓重的一笔——其游戏做得也颇对玩家口味。GW系列掌机的累计销量达到4360万，为任天堂日后正式进军游戏界积累了雄厚的基础，更使任天堂同年将游戏业务做到了美国，成为日本游戏海外扩张的先驱之一。

后继的TN屏掌机

受到任天堂的启发，日本的电子企业、游戏厂商和传统玩具厂也纷纷推出了自家的便携游戏机，都是在TN液晶屏上预置图案的方式来显示游戏内容，并采用游戏、主机一体的设计。原本就做计算器的卡西欧将计算器做了些许改变后于1980年推出了可以玩游戏的游戏计算器，受主机自身硬件条件约束，计算器无法带来Game & Watch的游戏体验。真正让任天堂有危机感的，是一个做弹珠台

▲卡西欧的游戏计算器。

的厂商进驻游戏领域的产品，这个推出日本第一台弹珠台机的厂商，叫SEGA。打算转型的世嘉公司，在新社长中山隼雄的带领下，参照Game & Watch于1981年推出了自己的游戏主机一体的便携游戏机Game and Go，雄心勃勃地进军游戏市场。在主机的屏幕上世嘉自然也没有什么突破，其游戏依旧是依靠显示预置在屏幕上的画面来表现游戏内容。不过在考察了先行的Game & Watch后，世嘉方面认为最可以改进的地方实际在于电池，虽然纽扣电池的寿命很长，但更换也相当麻烦，便索性采用充电电池。在我们今天这个时代，充电电池常见到司空见惯，但在上世纪80年代初，那可是非常新鲜的玩意——1890年，托马斯·爱迪生发明了首块铁镍充电电池开创了一个世代，之后的将近100年中，充电电池就大量应用在人们的生活中，但主要都是以蓄电池的情况下供日常民用，世嘉这个举动可谓开天辟地，因为这是人类

▲卡西欧后来专门推出的类GW掌机《战斗直升机》。

▲玩具厂推出的Play & Time。

▲这些“俄罗斯方块机”看着是点阵屏幕，实际上也是不折不扣的图案屏幕。

史上首次将充电电池应用在娱乐方面，有了“Game and Go”，玩家甚至连更换电池的麻烦都省了。结果很多人都知道了，原本最贴心的充电电池被检测出致癌物质，世嘉初次出征就此铩羽而归。

世嘉的失败没能阻止各玩具厂商对新兴的便携游戏领域的兴趣，像Bandai、Tomy等玩具厂后来也都仿制Game & Watch推出了“Play & Time”。而且这种液晶屏并没有因为液晶屏幕技术的进步而退出历史舞台，相反由于其低廉的成本，满足为孩子们提供简单快乐的电子玩具的条件，其中Bandai、Tomy对于这种可以提供简单乐趣的技术尤其青睐，像实体版口袋妖怪图鉴那样的电子玩具中就有不少采用这种屏幕的，当横井军平由于在家用机换代时VB决策上的失误而引咎辞职离开任天堂后，其成立的COTO会社也做了很多类似GW的游戏主机一体机，同样颇受欢迎。至于国内地摊上和跳蚤市场的摊位上，更少不了各种预置图像屏幕的TN屏幕国产掌机。

▲可更换游戏的TN液晶屏国产机“万紫千红”告诉我们：如果换游戏要顾忌屏幕，那么就游戏和屏幕一起换了吧。

豆知识

TN液晶屏

全称Twisted Nematic，又称段码液晶屏、图案液晶屏，通过预置在屏幕上的图案来进行简单的显示，常见的电子表、电子秤、计算器采用的都是TN液晶屏。Game & Watch等掌机的工作原理就是将预置图案常见的“8”根据游戏内容需要而换成了角色的各种动作。

3 黑白世界的无尽乐趣——单色时代

点阵时代的开启 Microvision

前面说Game & Watch时，我们多次提到与其同期的美国掌机Microvision，这里我们就把时钟倒回到70年代末，来了解下这台没能获得GW那样成功、但对业界同样带来重大影响的掌机。

▲第一台使用点阵屏幕、也是第一台可以更换游戏的掌机Microvision。

1977年，在风光无限的Atari 2600的牵头下，美国成为当时整个游戏产业的重心，随着Mattel Electronics开辟了便携游戏的概念，在注重效率和机会的美国，便携掌机领域注定要实现一次又一次影响深远的尝试和突破。雅达利是当时游戏界无可替代的霸主，而Mattel Electronics系列掌机又和西蒙、梅林也截然不同，可以说当时美国的家用机和掌机两大游戏领域都没有什么大的竞争。但是在Mattel Electronics系列掌机风光了两年后，其真正意义上的挑战者Microvision横空出世。

笔者之所以用“横空出世”这么响亮的词来描述其诞生，实在是这部掌机所拥有的两个“第一”实在是意义非凡：它是第一部可更换游戏的掌机，以及第一部完全采用液晶屏的掌机。

Microvision依旧是米尔顿·布拉德利的杰作，由工程师杰·史密斯带领研发队伍开发，通过对市场进行了调研以及对竞争对手的分析，大胆地提出了为主机更换游戏的设定，并以卡带为载体将游戏和主机分离开。既然要更换游戏内容，那么游戏的背景便不可能再像Mattel Electronics系列掌机那样根据游戏来安排二极管的位置，相反要把显示游戏的单元全都事先预置好。挑来选去，开发组选定了当时发展得非常初级的点阵液晶屏——16×16的分辨率的STN液晶屏，用总计256个单元的点阵来显示游戏内容。这种分辨率在今天看来自然是低得难以想象，然而对当时还采用二极管来显示单元的掌机来说则是多得难以想象，其对点阵液晶屏的使用颇具开创意义。而且由于采用了液晶屏，显示游戏内容更加丰富的Microvision的机身比Mattel Electronics还要轻薄许多，耗电问题也得以有效解决。

▲图中运行的游戏，就是世界上首款对应液晶屏的《打砖块》。

这部主机是长方形，看着有点像10年前的手机。正面的面板和卡带、按键是一体的，面板下是主屏幕和按键感应压块。更换游戏后，面板上游戏LOGO变了不

豆知识　点阵液晶屏

点阵液晶屏是与图像液晶屏对应的液晶屏的统称，无论是最早期的Microvision的屏幕，还是今天的高清液晶电视，只要是作为最基本的像素点按一定规则排列起来的列阵来显示画面，都可以称为点阵液晶屏。当然，在今天的高清设备上想看到“点”还是比较有困难的。

说，连操作也和游戏专门对应。作为可更换游戏的掌机始祖，Microvision的成绩只能说是不过不失，并没能获得与其开创的伟大意义所对等的成功，那个时代当然没有人嫌屏幕黑白不给力，相反给用户带来最大抱怨的，是来自于由于液晶技术不成熟带来的屏幕腐蚀问题；而卡带本身也很脆弱，静电就足以让卡带损坏。另外作为可更换游戏的游戏机，其支持的游戏却非常少，从1979年11月发售到1982年退出，总共才出了13款游戏，虽然出师未捷，米尔顿·布拉德利也早已被孩之宝收购成为历史，但其为游戏界贡献的这部主机，无疑给未来的便携游戏机提供了无比宝贵的经验和教训，其对点阵液晶屏的应用，更是后来所有可更换游戏掌机的标配。

▲更换卡带的过程，连着保护屏和面板都一起更换。

豆知识

STN液晶屏

Super Teisted Nematic的缩写，其显示效果比起TN自然要随意很多，尤其是实现了点阵化的显示，更被大量应用于早期的单色掌机、手机等领域。屏幕响应速度难以降下是其最大的不足，带来的残像问题尽管在手机领域几乎没影响，但在掌机领域却影响其始终。

口袋里的电脑 Game Pocket Computer

▲雅达利崩溃的导火索之一——《ET外星人》，300多万张该游戏的卡带积压在仓库里无人问津，最终全部作为废弃品遭到碾压粉碎处理。随着雅达利崩溃事件，在美国诞生没几年的掌机业也彻底转移到了日本。

进入20世纪80年代，表面依旧繁荣的游戏市场发生了悄然的改变。1980年，如日中天的雅达利以动视（Actvition）在其主机Atari 2600上的游戏销售势头掩盖了自身，便以其对自己游戏产生威胁为由禁止动视的游戏继续出在Atari 2600上并申诉到法庭，两家厂商便打了长达两年的官司。1982年，雅达利的申诉被驳回，丧失了其对自家主机上游戏的控制权，大量中小厂商和游戏工作室以此为契机在雅达利主机上制作各种粗制滥造游戏并进行恶性竞争；同年，诞生在美国的首部可以更换游戏的掌机Microvision宣告停产，走完了其短暂的一生。而日本这面，采用预置图像、主机和游戏一体的Game & Watch则销售得正火，整个游戏市场呈现出与美国截然不同的生机勃勃；同样在1982年圣诞节，以抢占市场而完全忽视品质的《ET外星人》为导火索，雅达利主机上众多粗制滥造的游戏引起了玩家的公愤，玩家们用抵制的方式抗议厂商的敷衍，原本庞大的雅达利主机市场短时间内坍塌殆尽，这就是让游戏界至今引以为戒的雅达利崩溃事件。随后，任天堂推出的FC迅速获得了市场的认可，而后随着FC在美国和欧洲的上市，世界游戏重心彻底转到了日本。

▲这个跟iPad差不多大的东西就是日本的第一台可更换游戏的掌机Game Pocket Computer。

在朝阳初升的日本市场上，掌机也在Game & Watch的基础上实现了进一步突破。1985年，日本公司Epoch接下Microvision的接力棒，在日本推出了可以更换游戏的掌机：Game Pocket Computer（以下简称GPC）。由于早年雅达利主机和FC的控制器都已经取得了以不变应万变的效果，因此该主机也首次在掌机上设定了具备了现代掌机的标准按键布局。屏幕上，为了兼顾所有已知的和未来发售的游戏，同样采用以点阵为单元的STN液晶屏。和前辈Microvision的16×16的屏幕比，GPC的75×64的分辨率下显示的画面无疑更细致。而且为了照顾暂时买不起游戏的玩家，厂商还为GPC内置了小游戏，加上其他附加功能，这部掌机也成为游戏史上首部使用系统界面来管理菜单的掌机。

尽管同样支持更换游戏，尽管世界游戏市场的重心已经转到了日本两年，但是Epoch的GPC却无缘分上一杯羹。初步形成规模的日本第三方游戏厂商大都是任天堂扶植下做起来。而任天堂吸取了雅达利崩溃的教训对第三方有着大家长般的严厉和严格，这种情形下，Epoch给自己的GPC掌机拉很难拉来外援，从始至终，这部号称可以更换游戏的主机，其游戏只有区区6款；而且其机身也够庞大，正面约有iPad大小，但厚度却和GB相当。缺乏游戏以及便携性差，使这部主机最终以失败告终，但是作为先行者，其同样对后世留下了重大影响，那就是掌机上也可以排列出以不变应万变的标准按键布局以及后世掌机的菜单管理界面系统。而厂商在经历了这次失败后，于1991年再次推出了可以刷卡对战的掌机Barcode Battler，但是此时GB已经畅行于天下，而Barcode Battler甚至连GPC都不如的显示画面和非常抽象的刷卡游戏方式，就更让这款主机边缘化了。

▶GPC运行游戏的实际画面，《宇宙巡航机》？

▲自带游戏

▲GPC的卡带，在右侧上方插进主机。

▲刷卡掌机Barcode Battler。

掌机市场的开辟者 Gameboy

Gameboy（以下简称GB）在游戏界的地位毋庸置疑，GB并不是世界上第一台掌机，也不是第一台可以更换卡带的掌机，同样不是第一部使用点阵液晶屏和现代操作按键标准排列的掌机。但是在强势的任天堂的号召力下，任天堂本社和其他日本厂商首次大规模地在掌机平台推出众多不同类型的游戏，掌机游戏在阵容上首次可以媲美家用机，并形成了游戏厂商间的强势竞争，由此正式开辟了真正意义上的掌机市场，并且大受欢迎甚至形成了社会效应。黄绿底屏幕上的单色的游戏世界，给整整一代玩家带来了难以取代的游戏乐趣。

GB大家都很熟悉，在其20周年的时候我们还专门做过专题，故这里关于GB相关的种种我们就不多做介绍，就切合屏幕这个主题来说。到1989年GB发售的时候，液晶屏应用在掌机领域已经好多年，但一直有一个尴尬的事实，那就是点阵显示下角色的动作都不流畅，尤其无法实现快速的动作游戏。

在《任天堂的快乐创意方程式》一书中，任天堂方面称横井军平留给任天堂的巨大财富之一，就是“用过时的技术带来有趣的游戏体验”，这当然是后来总结出来的，但横井军平的确是以此指导来一直进行硬件开发的。在GB开发之初，横井军平曾想过继续使用当时造价低廉的TN液晶屏，结果这次老山内毫不客气地就给否掉了，且不说预置图像难以对应众多的游戏，TN屏幕的敏感度也很成问题——在使用计算器和早期掌机的时候人们自然不会太在意那一帧一帧的动作，但到了GB开发的那几年，家用机已经走了很多年，新的掌机想要吸引玩家，起码在游戏表现上不能比家用机差上太多，而且任天堂有野心要这台主机长卖下去。为此任天堂找到老合作伙伴夏普，投入了4亿日元专门用于GB屏幕的开发。最后就是我们看到的拥有四级灰度显示、分辨率为160×144的STN反射式单色液晶屏，这样的屏幕在当时来说那真是要多牛有多牛，在2.6英寸的屏幕上画面显示得更加平滑，GPC那种依旧存在的方块感基本杜绝，而且像首发的《超级马里奥大陆》、《俄罗斯方块》这些游戏，也都彰显了GB屏幕对较快画面的有效支持。正如我们所见，在这块小小屏幕上，不仅众多来自家用机、街机平台的大作也来到了这里，更诞生了诸如《ONI》、《SAGA》、《机战》、《口袋妖怪》这样的原创品牌。

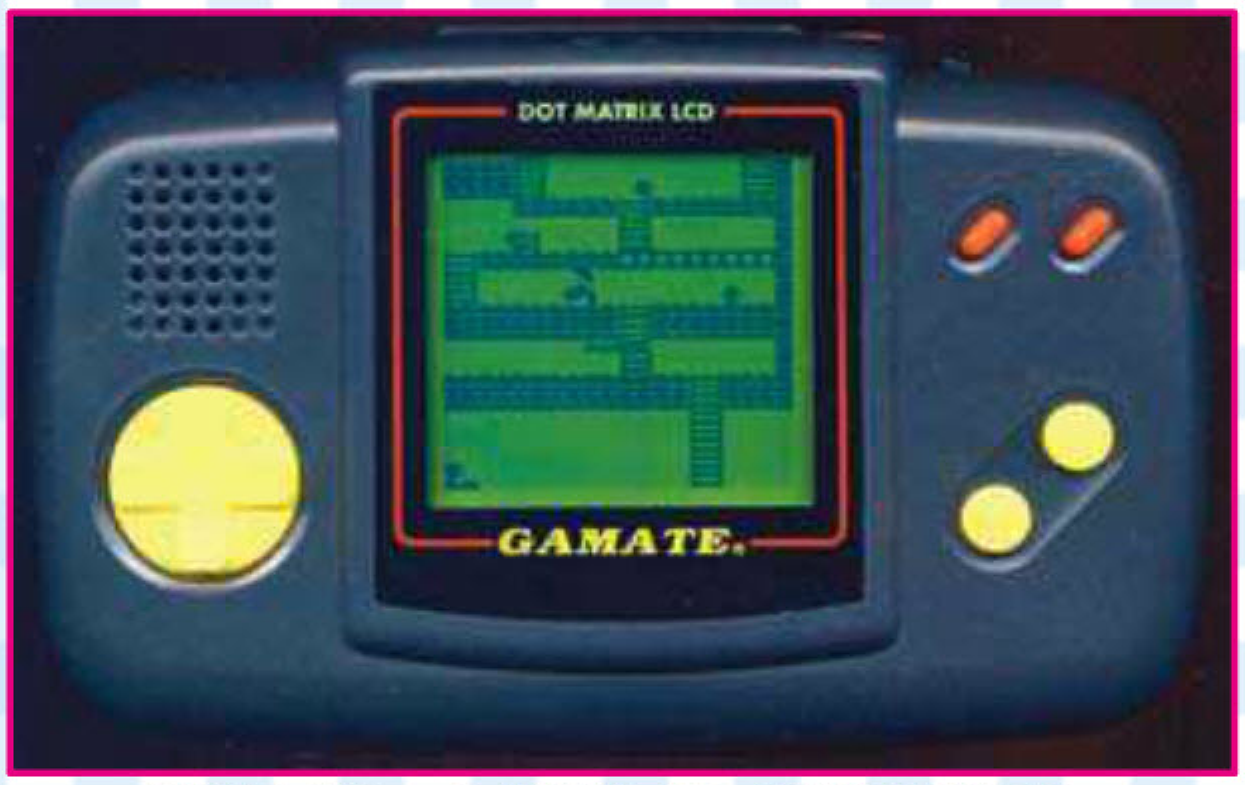
▲GB的实际运行画面，底色是绿色。

但是电子技术是飞跃发展的，GB诞生之后，家用机平台迎来了两次大换代，并且在32位机时代实现了对3D游戏的全面支持；而掌机市场这块，尽管GB的热卖吸引了世嘉和NEC参与竞争，但却都因为游戏和使用时间上最终败给了GB，在任天堂的垄断把持下，掌机市场长年没有实现进化，掌机市场迎来了前所未有的危机——诚然，垄断机制下的玩家们购买掌机没有选择，但作为非生活必需品的游戏机，玩家同样可以选择不买，就像雅达利崩溃的美国市场那样。结果一款拖延多年、姗姗来迟的游戏给整个市场状况发生了逆转，它叫《口袋妖怪》。《口袋妖怪》不仅在日本掀起了新一轮的掌机狂潮，更借此将GB推广向了整个世界。依旧是GB统治下的掌机市场意外地活了过来，而躲过一劫的任天堂也终于不再吃老本，一方面对GB主机进行进一步改良，推出了轻薄化的GBP、加亮屏幕的GBL，另一方面则着手开发新世代的掌机。

▶让GB焕发第二春的《口袋妖怪》。

落寞的神童 Gamate

GB推出后在日本取得了热卖，而非常善于从日本借鉴的台湾公司，也在1990年由台湾公司比特（Bit）推出了一款名为Gamate的掌机，在台湾被称为超级小子，在大陆则被称为超级神童，并推出了亚洲版、欧洲和澳大利亚版，但是该主机并没有在北美发售，后来还有传言其公布了彩色版，但至今没有实机存在的证明……作为GB同时代的掌机，Gamate拥有着和GB不相上下的砖头机身，而屏幕也一样是绿底的单色STN液晶屏，甚至160×144的分辨率和四级灰度都和GB完全相同，但游戏阵容上显然不可同日而语。到1992年，随着比特公司停止经营，这台匆匆而过的单色掌机也一同退出了历史的舞台。



▲超级小子Gamate的游戏画面，看着和GB差不多。

低端路线的大师 Game Master

依旧是在1990年，德国一家公司也推出了其掌机Game Master，为了争夺欧洲市场，Game Master走的是低价路线，体现在屏幕上就是分辨率只有64×64的STN液晶屏，游戏只有区区的17款，但却不乏《功夫》、《坦克大战》这类游戏，不过最终也只是在低端环境下走了一遭。

▲Game Master，画面分辨率比GB低了一倍。

无奈的跟风者 Watara Supervision

而后的1992年，又一部单色屏掌机在亚洲诞生，它被命名为Watara Supervision，其主机造型乍一看和GB非常像，但在GB的基础上增加了内置游戏、通过周边连接电视等功能。屏幕虽然同样4级灰度，但3英寸、160×160像素看着也比GB的牛些。但是这部掌机也只有香港和台湾的游戏厂商在上面开发些游戏，日本欧美的第三方大厂基本上没有光顾。为了挽回颓势以及摆脱山寨GB的业界评价，后来厂商在欧洲发售了屏幕与操作分离的新版本，但最终还是摆脱不了边缘化的命运。

▲屏幕与操作分离的版本，可以借此看下画面表现。

▲Watara Supervision，和GB真的很像。

蹒跚的美洲虎 Game.com

时间一晃到了1997年9月，美国的玩具公司Tiger推出了其新产品Game.com，名字看着像网址，其实是不折不扣的掌机。尽管由于游戏没什么起色而依旧和上面的三兄弟一样被边缘化，但却也在掌机领域占了个第一：第一部使用触摸屏的掌机。

单从屏幕上说，2.8英寸、200×160的分辨率的单色屏幕比起之前的掌机除了屏幕略高些实在没什么太突出的，屏幕残影问题依旧很严重，但其触摸屏的引入的确为游戏的操作实现了更多的可能。然而Tiger没有在触摸操作上进行任何研究，只是和当时刚兴起的触摸手机一样，将其触摸功能用于对电话本等附加功能的手写输入上，对应游戏也只是如内置的扑克游戏那样最基本地使用了触摸操作。而且无背光设定加上触摸精度低，也为其触摸操作增加了难度；纽扣电池的记忆方式更让这部主机上对电话本、备忘录上的资料保存显得很无保障。

▲Game.com的系统界面。

值得一提的是，和其他掌机硬件厂商大力与玩家拉近的做法不同，在Game.com发售之初，Tiger曾自以为很有个性（实际上很脑残）地在广告中嚣张地对观众称：“它能玩的游戏比你们这群白痴的脑细胞还多。”（It plays more games than you idiots have brain cells.）这种侮辱性的宣传

▶引起玩家强烈不满的广告：一个嚣张的侏儒指着玩家说着侮辱的话。

带来的是玩家的嘲弄和无视，而Game.com的游戏更是少到讽刺，其中还不乏未授权的山寨游戏。认识到这种宣传的错误后，即使Tiger又公布了背光版，到2000年还推出了网络服务，但主机本身的问题、游戏的缺乏加上厂商推广时的嚣张态度，使得这台主机最终还是走向了失败。

拳皇的战书 Neo・Geo Pocket

在GB初期，GB那块绿色的小屏幕的确给了世人以震撼，流畅的画面和4级灰度带来的层次感，让掌机游戏拥有不输于同为8位的FC的体验，然而到后来，这块屏幕很快被挑战者超越，但借着游戏阵容GB最终笑到了最后。进入2008年，当彩色的TFT液晶屏技术终于成熟，为玩家带来无尽乐趣的黑白GB终于将要谢幕时，新的挑战者又携带着黑白屏掌机出现了……

第一个挑战者是SNK，其实SNK一直在生产游戏机，不过昂贵的价格和有限的游戏始终没能令其成为主流。Takara移植给GB的几作SNK格斗游戏取得的不错成绩让SNK看在眼里，在1998年，原本掌机玩家们期待的《热斗KOF97》便没了消息，因为SNK要用这个当时非常火的格斗游戏来为自家的掌机保驾护航，这款掌机，就是16位掌机NEO・GEO Pocket（以下简称NGP），这个距离现在比较近，而且不久前我们的专页也刚刊登了关于这款掌机的介绍，关于其来势汹汹，我们一笔带过就好，毕竟主题还是屏幕。

就屏幕来说，SNK下的功夫并不大，同是反射型STN的屏幕虽然看着比GB大了不

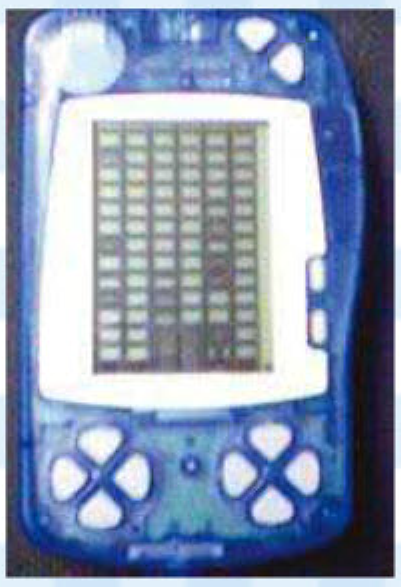
少，8阶灰度使得画面表现层次比GB多了整整一倍，但160×152的分辨率却和GB比没多少提升，主要是屏幕宽了，更适合SNK自家的格斗游戏而已——这台掌机无论从何角度看都是为格斗游戏而生，16位主机的处理能力让游戏运行时的画面更加流畅，方向操作直接改为摇杆，也是首部加入摇杆概念的掌机平台。然而和GB一样，由于分辨率不足，格斗游戏中的角色依旧只能是Q版，而无法实现家用机和掌机那样的角色原比例；更要命的是STN屏幕自身的残影问题在格斗游戏中表现得更突出。当然，SNK对自家掌机上的游戏还是很上心的，通过角色的肢体延长实现了充裕的距离判断，角色丰富夸张表情带来的可爱也成功取代了原作的帅气，而SNK巅峰时代对手感和打击感更完好地留在这台掌机的格斗游戏上。但是自负的SNK没弄清一个关键的问题，就是其格斗游戏到底有多大的用户群？而这用户群里又有多少人能接受小屏幕上的Q版角色？而原先在GB上热衷于“《热斗》系列”的玩家们是否会为这些格斗游戏重新买专门的机器玩……

▲▶官方公布的图片与玩家拍摄的试玩图片，由于光线角度问题，对好光线时的画面清晰度更接近第一张，但残影么……

单色屏掌机的最后辉煌 Wonder Swan

▲非常小巧省电的Wonder Swan。

接下来，我们来介绍的便是最后一款黑白屏幕主机，就是承载着横井军平轻薄便携理念的遗作Wonder swan（神奇天鹅，以下简称WS）。横井军平的故事相信大家都很熟悉了，这位为任天堂在游戏界开疆拓土的功臣经历了VB的事件退社后成立的公司COTO，除了继续做类GW的简单掌机，也和Bandai进行了合作，开发掌机Wonder Swan。虽然名义上是参与，但横井军平在这次合作中是无可争议的决策者，因为谁都知道这是创造了GW和GB两代成功掌机的传奇人物……但是，主机没开发完，横井先生却因为车祸辞世，随后的WS尽管没有了横井参与，但其轻薄便携的理念仍旧是WS的开发核心内容，而核心内容之一就是继续采用反射型STN单色液晶屏，不仅有效控制成本，将游戏时间延长到了30个小时！而且这台掌机除了有横井军平的理念指导，更有Square为首的第三方厂商的大力支持，无论从哪方面看，WS似乎都受到了很大的祝福。但是，从1999年12月16日发售后，这台掌机却也和它的缔造者横井军平的最后几年一样惨淡飘零，已经经营一年多的GBC势头非常猛，此时的掌机市场已经没有给WS留下多少空间，而且这一



▲WS竖着玩游戏。

年之间，掌机玩家们已经彻底习惯了彩色清晰的画面。

从造型风格上来说，WS其实和今天的PSP、PSV走的路线非常像，那就是屏幕在机身正面占的比例相当大，2.5寸、224×144的分辨率带给这台主机的不仅是更大的画面，更带来了横竖皆可玩的全新游戏方式，而这种全新的掌机独有的游戏方式，在后来的PSP和NDS、3DS上也都得以继承。在GBC强大的市场占有率和游戏阵容下，WS和NGP一样，仍然不可避免地失败了，但是这两部最后使用黑白液晶屏的掌机，依旧被玩家们记起，见证了STN屏幕在掌机上的最后辉煌。

STN屏幕的不足与继承

跨越了整整一个时代的STN单色液晶屏就说到这了，相对于二极管遮板屏幕以及预置图像的图案液晶屏，STN液晶屏在掌机的发展中无疑是个巨大的进步，但是其自身依旧有难以克服的不足，首先就是工作原理的关系，STN最佳显示效果便是单色，虽然可以通过滤光片实现彩色，但效果和主流的TFT彩屏差很多——当然这也和厂商的选择有关，毕竟在GB开始的那几年彩色液晶屏还根本无法为掌机提供看似无关的“便携”，而当彩色液晶屏技术一旦成熟并廉价后，黑白的STN屏幕面对彩色的必然是绝对的劣势。

除了显示颜色这个厂商自己的选择外，围绕整个STN屏幕所有掌机的还有两个无可避免的共同问题，一个是画面相对模糊——不过在大家都用STN屏幕的时代，习惯了对光线的话，这个倒也不算问题；真正一直让人无法不正视的是屏幕的响应时间长，说通俗点就是残影问题，从最初的Microvision到最后的Wonder Swon都不同程度被这个问题困扰，像最早期的Microvision，《打砖块》中的球都拖着长长的尾巴；而到了GB，《超级马里奥大陆》的那种节奏已经完全没有问题，但到了GB的最后几年屏幕残像问题还是非常明显，这在《热斗·KOF95》中尤其明显，而且残像问题甚至影响到画面的动画表现，像初代《口袋妖怪》，大量原本威力巨大的技能也只能象征性地表示一下，无法做出系列之后那样用高速大魄力的动画来表现。

当然，使用STN单色液晶屏的掌机绝对不止以上我们所列举的那些，篇幅限制这里自然就不做介绍了。和TN液晶屏一样，STN单色屏也没有因为游戏主机的退出而离开电子游戏，从1996年的宠物蛋热潮开始，一种全新的电子玩具便成为了人们钥匙链上的饰品，非常简单的黑白屏上电子宠物一帧一帧地活动着，与电子玩具的拥有者互动；而随着人们对玩具要求的提高，Bandai、Tomy等的电子玩具也都逐渐从TN屏幕发展到了STN屏幕。同样采用STN单色屏幕的口袋迷你机更是可以更换游戏并支持多款简单的《口袋》衍生游戏。一直到2009年，《心金·灵银》的小小计步器，口袋妖怪们也依旧是在STN单色屏幕上进行简单的探索与战斗。尽管在今天掌机屏幕已经发展得很高端，但造价低廉足以提供简单需要的STN液晶屏，无疑还会继续走下去。

▲可以更换游戏的黑白屏电子玩具Pokemon Mini。

至此，本篇专题的上半部分就技术了，下辑，我们的专题也将走进彩色时代。为大家回顾大大小小的彩屏掌机在循环中探索、最终大幅进步的故事。

《我的暑假》民间打造计划

小编们已经不止一次在私下里或书面上抱怨SCE没在今年夏季推出一款《我的暑假》新作，在这PSV开疆拓土之际，既然没能笼络到那些呼风唤雨的第三方，作为第一方应该更努力才是。客观来说，该系列代代传承至今，并非是多么了不起的大作，然而它却能唤醒许多玩家质朴的童年回忆。这次的专题企划，就由小编们献丑，将自己的暑假经历编成游戏，打造一款具有国内特色的《我的暑假》。

文 掌机王全体编辑 美编 澄香

拍贴纸画

说到童年的暑假，乌冬印象最深就是和一群朋友围坐在大院里一起拍贴纸画了（有的地方也叫拍画片或拍洋画）。拍贴纸画相信很多80后的玩家都玩过，用的是一种很小的纸片，上面印着各种各样的电视剧或动漫角色，孩子们把这些纸片集合在一起摆在地上，然后轮流用巴掌去拍，谁能拍翻再拍正回来就归谁，只不过到了我们那个时代，这种纸片已经进化到贴纸画了，也就是一般的贴纸。另外虽说拍贴纸画并不是夏天限定的游戏，为啥非要把它和暑假扯上关系，那是因为我们那冬天太冷，所以一到冬天大伙都不太愿意在冰凉的地面上玩这个。

拍贴纸画可以说是一种简单的卡片游戏，不过不像现在的卡片游戏那样输赢牵涉到各种卡片效果以及策略计算，拍贴纸画最主要的还是看玩家的技术。游戏第一步要做的是把贴纸画拍翻，一般是用手击打贴纸画旁边的位置，利用掌风把贴纸画给掀翻，而一些老练的玩家则直接用扇的，一次就可把数张贴纸画掀翻，当然这属于高端技巧，并不是我这种非核心玩家能轻易掌握的。第二步是把反面再拍回正面，一般是把手掌向内弯成弓形直接对贴纸画进行拍打，利用吸力把贴纸画翻回正面，不过当时死活弄不懂这步的窍门在哪里，所以大部分时候都是眼睁睁地看着自己的贴纸画被赢走。

联机大作战

成年后玩得最多的就是PSP的“《怪物猎人 携带版》系列”了。虽说网上有着五花八门的联机平台，不过多人围在一起联机的紧张感，以及面对面的实时交流和互相调侃，这都是非面联所体验不到的。

大学时在广州读书，暑假没少和本地的猎人交流，那时候最常去的就是位于中○六路电脑城旁的麦当劳了。说到这个地方相信广州的很多猎人都知道，《MHP2》盛行时，周末或假期就可以见到一群猎人在店内最里面的几张桌子处联机。虽然这里是怎么变成联机圣地的无从说起，不过只要去过就知道那是一个好地方，一是那是位置偏僻的多人桌，没什么干扰，最重要的是这里的墙角还有电源插座，可以不用担心电量问题长时间游戏。

不过想在那联机也不是说联就联，最少需要满足两个条件。一个是具备早起技能，虽说是联机一般都是下午才开始，但去晚了的话一是没有位子，二是大家的集会都刚好够人，这时候就得等有玩家退出了。另一个条件是得自带道具，道具之一是食物，一般联机一打就是一个下午，就算不吃东西，水也是要喝的，当然这个可以花钱直

接在店里购买，顺便也可以减少一点店员的仇恨值。第二个道具是接线板，虽然店内有电源，不过一般联机都有十几号人以上，店内的插口当然不够，所以接线板也是必备的。诸位玩《怪物猎人》的时候经常会遇到忘带冷饮或热饮的状况吧？成年以后动机不纯，也要时常盼着聚会的妹子忘带充电器，忘带钱，忘了回家的时间，甚至忘了回家的路什么的……

就这样，我大学最后一个暑假的回忆就留给了麦当劳（笑）。最后顺便一提，这家店后来终于对这种没钱赚还要赔电费的情况看不下去，把店内的电源插座全部拆除掉了，从此这里就成为了传说。

蚂蚁大师 让我们一起寻找最强的兵蚁！

回顾童年，最爽的时候绝对是暑假，不仅时间长，而且娱乐项目也比冬天多出很多，尤其是挖来一窝一窝的蚂蚁养，然后引诱出红颚的大兵蚁和朋友的对战，那真是乐趣无穷……

开始游戏

当班主任宣布完假期安排后，本人和好友们就会约定暑假的事宜，结果往往是挖蚂蚁去，但基本上都会休息几天再去……

观察

除了上山挖，在自己房前屋后的院子里、菜地里以及土路边，也有很多中小蚂蚁出没，这也是观察蚂蚁们生态的重要方法之一。

难度

这个游戏有三个可以选择：简单、普通、困难。难度主要涉及到家长对本人养蚂蚁的态度，比如暑假作业没做好，所有的蚂蚁都会被扔掉……

野外捕捉

大伙凑到一起去挖蚂蚁，必要工具：洗干净装上土的罐头瓶、锹。防

具：胶皮手套、防护衣。工具是必备的，防具从来就没装备过，虽然红颚大兵蚁们一口下去就起个泡，但也不会怎么在意，倒是睡觉前脱衣服时会发现衣服里还藏不少蚂蚁……

饲养

饲养蚂蚁需要的是土、器皿和饲料。本人用的土是蚂蚁窝边挖的土，器皿就是前面说的罐头瓶，食物么，虫子米粒什么的都喂过。

特殊事件

夏天蚂蚁大量繁殖的时候，如果把新的蚁后给饲养起来，就会以逸待劳地获得一大窝蚂蚁。

筛选强者

筛选强者的过程其实就是把自己养的不同窝的大兵蚁拿出来战斗，选出能打的敢跟朋友的战，但筛选结束后的强者往往也都被咬残。而且蚂蚁间的战斗往往都以失败一方的死亡而结束……

特别战斗

一种5毫米左右长的蚂蚁的独特战斗方式，是拳击那样的对打，非常有意思，而且败了的直接跑掉，基本不会闹出命案。

战斗模式

一般是单挑，否则一群黑压压蚂蚁的团体战中实在难以分清是谁的蚂蚁……

文斗

除了让自己的蚂蚁们咬架，喜欢蚂蚁的朋友们彼此也经常聊起蚂蚁，而且经常会争论不休。为了在文斗中获胜，大家经常通过书籍和科普节目来额外补充知识。

二周目

所谓的二周目就是暑假结束，蚂蚁要么被放生，要么自己跑，要么因为开学了照顾不周集体死掉……但来年暑假，大伙还会继续扛着锹上山挖蚂蚁。直到小学毕业，大家的挖蚂蚁、斗蚂蚁游戏，才迎来END。

End

中学时随家搬到了市区，新的游乐方式让本人一度忘记了曾经的爱好，为了生活打拼的本人在当得知自己是被称为“蚁族”的群体时，竟然勾起了童年养蚂蚁的回忆。尽管如今的生活中没有了童年时的蚂蚁，但却接触了一个曾经同样是捉虫少年的田尻智做的游戏《口袋妖怪》并一玩就是10多年。如今的假日，仍然是对着电脑一边看故事群聊一边玩口袋的宅男生活。

潜龙谍影（伪）

（哔哔哔、哔哔哔……）

“This is Snake！ Do you read me？”

“听好了Snake，目标在今早8点就会离开，根据情报至12点前都不会返回，你有4个小时的时间找到隐藏的装置并获取情报。目标装置名为‘Family Computer’，其中的重要资料被储存在一个黄色的块状物体中，但保护代码至今无人能破。Snake，你没有武器装备、没有电子雷达、不能用CQC……所能依靠的惟有经验和直觉。记住，这不是模拟任务，不能S/L！”

任务1·搜寻目标

完成要点：首要目的是找到被隐藏起来的FC，Easy难度下一般都只是与包装盒一同被束之高阁，轻易就能用肉眼发现，但Big Boss难度就没那么容易了，衣橱、矮柜、米缸、水箱……一切有可能隐藏的地方都要进行地毯式的排查，平时生活中的蛛丝马迹也能成为找寻的线索。当Snake终于在一摞厚重甚至积灰的书籍后面，发现从包装盒中单独拿出、并用报纸裹住的FC裸机时，忍不住向指挥中心发了一条短信："敌人，狡猾狡猾地！"

任务2·记录情报

完成要点：虽然顺利发现了装置，但并不能急于接上电视开始破解，要先仔细观察和记录周围的环境。大到电视附近的摆设，小到各种细节，诸如天线的角度、电视的初始频道、音量大小等等。为了在完成任务时能够完美还原现场，必须把这些细节暗记于心。

任务3·开始解码

架设好装置后就可以着手破解代码了，代码的种类有很多，包括ACT、SLG、RPG等等，具体的解码方法也不尽相同。由于电视会发出热量，在炎热的夏天非常容易留下证据，建议用电风扇对着其猛吹散热。另外需要注意的是，解码的过程中不能完全专注于屏幕，还需要时刻分神关注窗外，以免目标角色突然返回、被撞个现形。此阶段建议发动特技"鹰的眼睛"和"狼的耳朵"，纵使视线范围内没有发现目标，一旦从楼道中传来熟悉的脚步声，也要立刻中止行动。

任务4·消除痕迹

任务时间临近结束或发现目标突然返回时，就要迅速关闭电视并整理仪器，在短短的几分钟内将一切归于原样。不要在乎破解是否处在关键时刻或者自己还没存档这类鸡毛蒜皮的小事，"留得青山在不怕没柴烧"，只要不被发现，下次就还有机会。此阶段建议发动特技"豹的速度"，紧急状态下的超高手速充分证明了人在危急时刻会爆发出无限的潜能。嗯？你说特技有没有"熊的力量"？任务简报不是说了不能使用CQC嘛。

"一上午都做了些什么啊？"突然返回的目标人物冷冷地开口了。

"写了几页作业。"代号为Snake的特工冷静地回答着，经验丰富的他早已收拾好一切，提前坐到书桌前悠然自得地翻着偌大的一本《暑假生活》。行动到目前为止都很顺利，他的嘴边不禁露出了一丝微笑。

但是目标却突然发难："我走的时候看了电表，风扇吹一上午也吹不了3度电，电视机的'后屁股'还有余温，你还敢不老实交代！"

Snake沉默了，任务宣告失败。惟有无线电通信的一端，Otacon还在声嘶力竭地喊着："Snake？Snake！Snaaaaaaaaaake！"

小结

暑假对于大多数学生都是“撒开了玩”的时段，但由于母亲大人是老师的缘故，个人家里管得一直很严，所以纵使是暑假，能明目张胆地玩游戏的机会也是不多的。幸好在学校工作的父母常常有监考、值班的任务，这种难得的机会自然是要好好利用，偷偷玩游戏机也就成了本人暑期里的一个例行项目。上面这段文字虽然有些夸张的成分，但确确实实是基于我的暑假生活的。玩游戏机害怕被父母发现的紧张感无形中放大了电子游戏的刺激性和趣味性，相信很多玩家都会有同感。如今自己成为了一名游戏编辑，上班时都能“明目张胆”地玩游戏，但当年那种偷偷玩游戏的滋味时至今日仍回味无穷（笑）。当然最后还是要说一句，好孩子们切勿模仿。

厨房少年

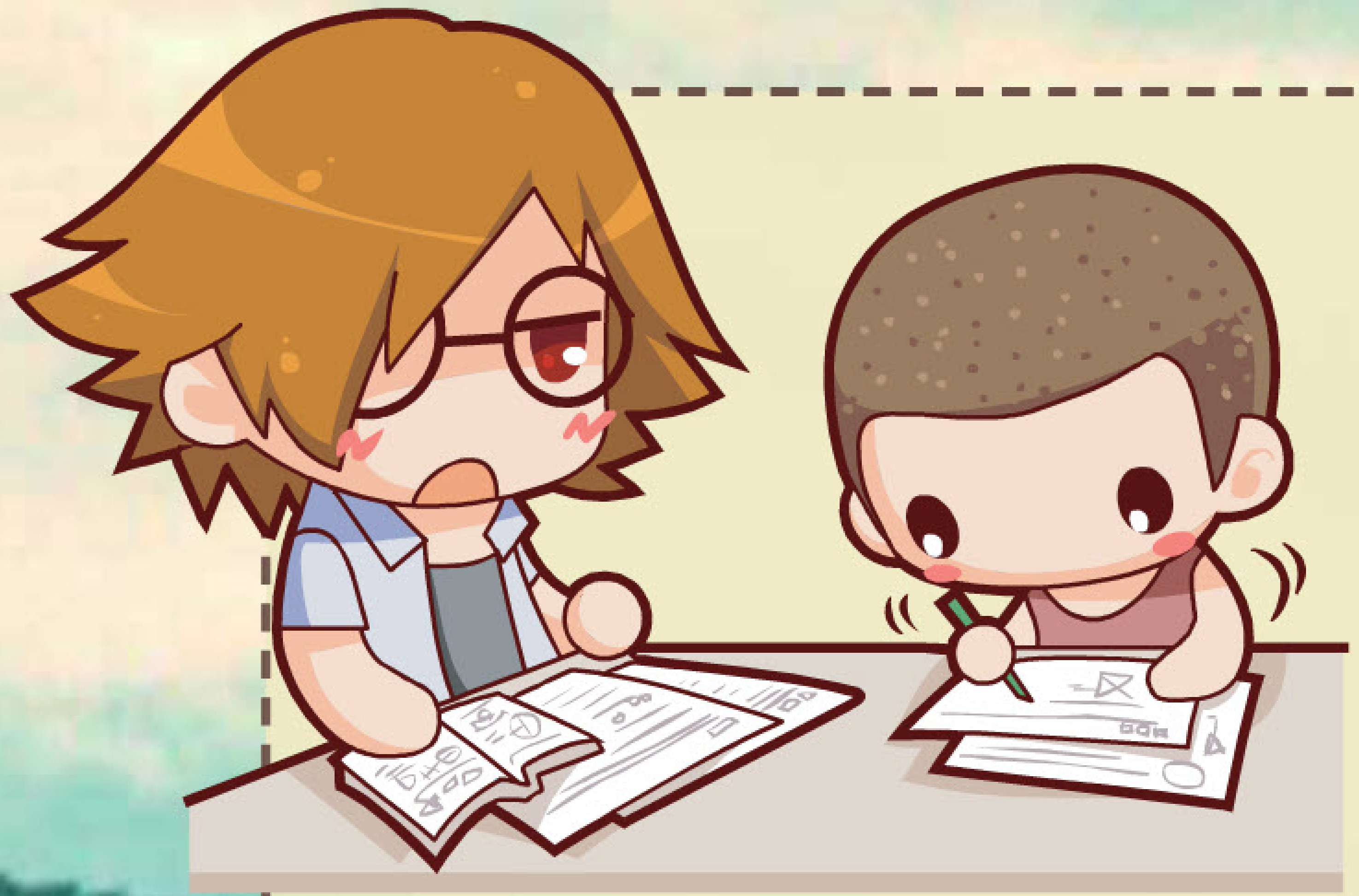
我们这一辈孩子的父母，恋爱观大多很单纯，很容易地就走到一起。富裕的家庭少，自然也不会有多少家庭主妇，“双职工”是司空见惯的事。一到暑假，孩子们会被寄放到有大人在的亲戚家。我们那个胡同孩子多，年长的照顾年幼的，家长们基本是放心的。小学四年级时，正巧父亲惯常出差，母亲的下班时间又经过调整，午餐就得自给自足了。

素菜简单，但做好吃又比荤菜难，这里首推青菜，很适合给初学者提升经验值。笨拙地把锅架到煤气灶上，倒油。如果有煮饺子的经验，这时反而可能被误导——想等锅里先沸起来。夏季里锅热得非常快，等不了一会，油就会接近……燃点。没错，如果不是邻居家的老爷爷毅然跑过来把我抱到一边，拿锅盖盖住油锅，我没准儿就要挂个彩，顺带烧掉家里一间房，进入TIME STOP。这脑袋里弹出一条提示：如果向经验丰富的前辈讨教经验，没准可以避免悲剧哦！于是，我就得向战斗力爆表的高人——妈妈去请教了。

只要学习能力不太差，基本就能顺利推进剧情了，但变化总是比计划快的，比如将水分充足的新鲜菜叶倒进油锅里会被溅起的油烫到，用盘子盛带汤汁的菜肴总是盛不干净等等。（这方面奶奶是专家，直到今天回想起她用平底锅铲三下五下就能把一锅红烧鱼盛得干干净净，一点汤汁都不留下，仍然觉得不可思议。）实质上还是菜鸟的我，经过一暑假的锻炼，也能在邻居孩子们眼前露一手，做上个四菜一汤了。可惜这项手艺没能保留下来，因为——自从那年暑假后，母亲的下班时间再也没有不规律过。

书中自有黄金屋

我打小就没见过什么大钱，夸张一点说是“捏个一百块纸钞在手里都会抖”，所以进入大学后当母亲帮我介绍了一份暑期的家教零工，得知一个月能入账400块



钱，简直就要乐翻天了。家教这份活可以当两个游戏来玩，首要是策略经营，懂得挑选自己擅长的科目，所以高中的家教货是不能接的。幸亏客户是母亲同一个厂里的熟人，孩子很听话，教书难度是EASY。如果想玩《金八老师》就要先向星爷学学如何把死人说成活人，想玩《极道鲜师》的话更要苦练搏击，严重不推荐。

家教另一方面的玩法则是模拟育成，虽说原本成绩不好的孩子就算经过辅导也未必出成绩，工钱不会被克扣，但成就感同样是人们喜欢去追求的东西。我最忙的时候曾在一个暑假辅导过两个萝莉和一个正太，他们不具备什么萌要素，不用期待发生动画里的某些情节。对于这些中规中矩、但又确实想学好的后进生，无论老师的水平高明与否，都要尽最大努力去回应他们。验收成果的办法也很简单，就是暑假结束后孩子的第一次测验，成绩是否能考好。考得好，对方家长也许还会追加些报酬，而这些报酬都被我用去买DC和PS2的游戏了，也算我成为游戏编辑道路上非常重要的一环吧。

想象力的世界

我的童年暑假缺少了许多大家向往的童真童趣，小时候每年暑假都会被老爸老妈揪到办公室去，在他们的监视下写作业，个中枯燥不足为外人道也。因此钓鱼、抓虫、滚铁环、抓蛐蛐等充满乡村小清新格调的暑假生活向来与我无缘。童年暑假留给我的印象除了不用去学校以外，就剩下“热”了。90年代空调尚未普及，因此一到夏天晚上，居家周围的大部分民众都会前往附近的防空洞乘凉，享受天然的冷气，与邻居们谈天说地。而防空洞的周边自然也成了我们这些小鬼的活动场所。年少时时常会想象，在那漆黑洞穴的尽头，究竟会有着什么样的妖魔鬼怪与金银财宝。勇敢的探险者进入洞穴深处击倒BOSS获得财宝，正是冒险RPG游戏的王道套路之一。不妨将我的童年带入这样一款游戏：防空洞的外侧就是集会所，玩家在这里找到志同道合的同伴，然后组队下副——组队进入洞窟中，打开通向黑暗地底世界的大门。但是这个世界是只存在于充满幻想的小孩子脑海中的架空世界，因此如果小孩子们在这个世界中受到超过承受范围的惊吓，就会因为过度害怕而让世界崩溃。游戏的宗旨是尽量提前发现隐藏起来的怪物，并用周边的机关

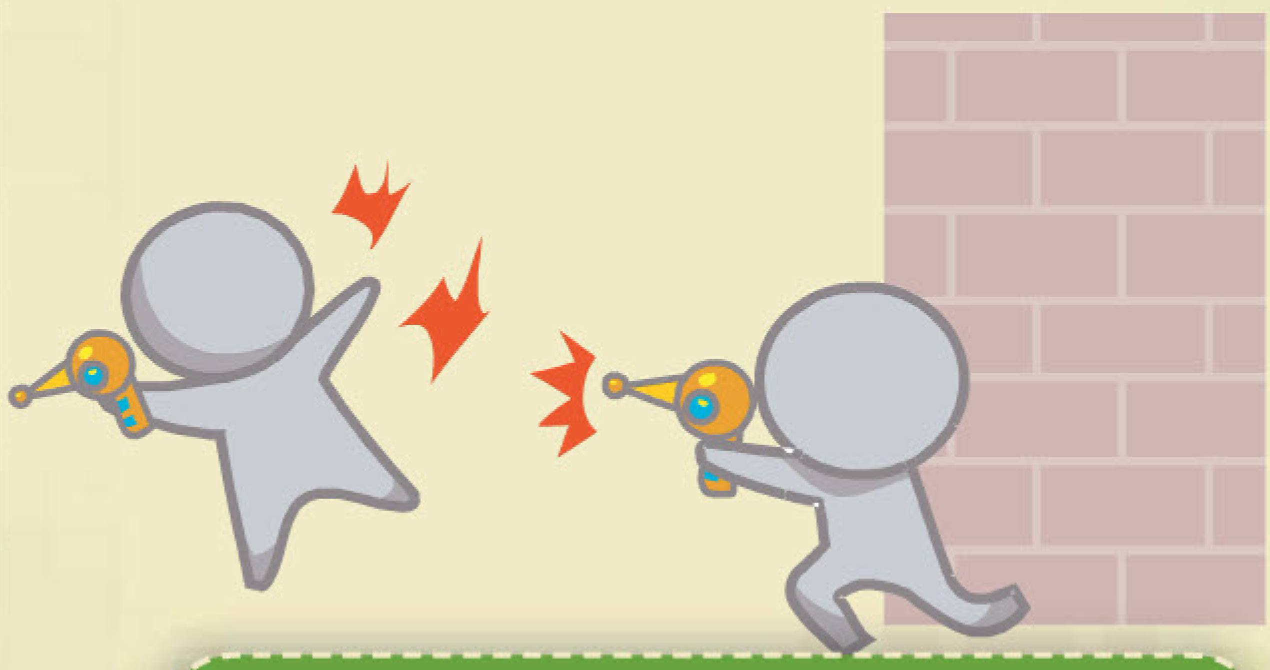
阻止其出现。例如看起来有缝隙的石壁，就要考虑到是否有怪物藏身在里面，此时可以利用手电筒照射，用光芒让可能在里面的怪物逃走，或是踩下降下栅栏的机关，将缝隙封闭起来。玩家的角色本身也各有特性，有的角色速度快，可以快速经过一些可能缓慢出现怪物的陷阱；有的角色胆子大，也就是所谓的血多。地底世界路上也能获得各种对攻关有帮助的道具，例如携带的栅栏机关或手电筒电池补充。最终目的是灵活运用各种道具和角色特性，成功到达尽头，获得财宝奖励与打开下一个世界的钥匙。

沉浸于幻想世界的童趣大概就到初中二年级为止了。搬家之后防空洞不复存在，迷上动漫游之后，暑假几乎都在家里玩游戏，从结果上来说也造就了我户内派的度日方式。不过去年去了一趟水上乐园，感觉还挺好玩的，可以想象在炎热的暑假里，水上乐园必定是学生们常去的休闲之地。如何将户内派的作风与水上乐园的乐趣结合起来呢？于是模拟经营类游戏屁颠屁颠地出现在了我的脑海中（笑）。玩过类似游戏的玩家们应该都在脑子里立刻成型了吧：扩张土地、购买建造设施，然后吸引游客来玩，利用赚取的资金继续重复上面的步骤，最终达成终极规模的目标，比如成为世界最棒的水上乐园。另外大型游乐园这一类设施受天气影响都比较大，因此在刮风下雨无法尽情玩水的时候，也可以建造室内的娱乐设施，让游客享受普通主题乐园的乐趣。作为一款与时俱进的游戏，成就/奖杯系统当然是必要的，例如资金达到多少多少，游客人数到达多少多少都可以解成就/跳奖杯。而且这类成就/奖杯还可以与隐藏要素挂钩，将其视作增加声望的一种表现方式的话，可以设计为只有拿到了多少个成就/奖杯才可以获得建设某超巨型游乐设施的权力，或是触发某些隐藏事件，例如某国公主慕名秘密来访，然后展开与罗马假日一样的……妄想，毕竟还是以模拟经营为主，串到AVG部分去不太合适了（汗）。最后建造成功的水上乐园可以通过网络让其他玩家加入，每个设施都配置一个迷你游戏，其他玩家可以利用该游戏进行对战：例如高速滑道的对战就是比较谁滑下来时溅起的水花比较大，可以利用滑道内的道具来增加下滑的势能；气垫漂流则可以设计成障碍物赛跑一类的游戏，通过加速和减速来卡赛道，阻止对手前进，让自己先飘过终点。由于设施都是自己建造的，迷你游戏的关键部分，例如道具配置和赛道都可以自己设计，在其他玩家在这里玩耍的时候，游戏中的资金也会加速增长。如果迷你游戏设计得好，自然大家的评价就高，游玩的人就多，资金也会源源不尽。这也是考验玩家想象力的地方。

不过我坦白，在设计这个游戏的时候，我邪恶地想起了在大家玩高处滑道类型的设施时，将该电源掐断的瞬间……

枪战

记得小时候曾经有一段时间十分流行仿真气枪（如今仿真气枪已经被普遍禁售）。而小学上学的时候每周三都会提前至3点半放学，这时候我们这些小男孩就会



带着自己的家伙到学校后面的小道展开为时两小时的“厮杀”。

战前准备

由于是放学后开战，除非是住在学校附近，一般情况下小朋友必须偷偷把气枪带回学校，期间一旦遭到老师发现，可能面临“见家长”的终极惩罚。

游戏规则

规则为组队生存战。所有小孩分成两队进行对战，一般来说可以分成4～5人一队，假如人数出现不均衡，就会把拥有性能较好的气枪的小朋友分到人数较少的一队，例如当时正太酷洛洛手上的是电动连发气枪（记得是M16外形），由于其他小孩的气枪都是要手动上膛，于是我就经常被分到人数少那一队，这情况一直维持到那支枪被玩坏为止……分好小队之后，每位小朋友都会拥有2～3点HP，若被子弹击中，小朋友的HP就会减1，当HP减至0时就会被判出场。只要能将对手的HP全部减至0，那一队就会胜出，胜出的一方没有任何奖励。

特别规则

当队伍有小朋友HP变为0出场时，可以把手上的武器交给场上还存活的小朋友，例如正太酷洛洛被击败出场，可以把自己手上的连发气枪给其他存活的队友。有时候会看见一些“双枪党”，他们会跳出来向对手连开两枪，但之后因为没有手给枪上膛，很快又会躲到掩体里去……

常见的情况

不认中枪：有个别小朋友中枪时不想离场，即使中枪之后依然忍痛称“没打中”，并继续留在场上，这种情况经常发生，继而从枪战演变为骂战……

击中眼部：偶然会有一些突发情况，小朋友对射的期间，可能一不小心会射中对手的眼睛，出于“人道主义”，众人会前去询问受伤小朋友的情况，但最后那位受伤的小朋友都会擦擦眼泪说“没事”，然后比赛继续进行，尽管看起来那位小朋友好像很疼的样子……于是后来众人决定禁止对头部射击。

暴走：部分小朋友可能因为遭到对手的围攻，身上连中多枪被遭到耻笑，恼羞成怒之下就会“发狂”，一边暴哭一边冒着对手的气枪子弹向对手冲去，往往会把对手吓得到处跑，遇到这种情况，比赛大多会不了了之……

战后工作

当小朋友玩累了，准备各自回家的时候，就会开始在地下捡回一些没有打坏的气枪子弹，留到下次再用，从而省下购买新子弹的钱，用来买一块钱的玻璃瓶装气水，给厮杀过后的自己降降温。

人类精神补完计划

长大之后，由于工作的繁忙，平时休息日大多是选择一些轻松的活动来给自己充充电，给自己来一个“人类精神补完计划”，而这些小活动种类也十分多。

任务一：宅

精神力+1	耐力+2	健康–1

作为半边宅男的酷洛洛，休息日最常见的状态就是宅在家里打游戏，不过玩的游戏大多都是跟工作无关的游戏，例如玩玩PS3、打一下网游等等，最近还闲得开始玩VOCALOID3（没错，就是洛天依），尽量将自己的精神从工作状态中带出。这种宅也算是一种养尊处优吧。

任务二：运动

健康+2	耐力–1	精神力+2

每周酷洛洛一般会花3～4个晚上到楼下跑步，之后就会在家举举哑铃什么的，好让一天紧绷的精神松弛下来，同时运动也有益自己的身体。

任务三：按摩

精神力+2	耐力+1	健康+1

这貌似是自己最近喜欢上的活动，去一些养生馆做脚底按摩，虽然有时候会很疼，但一阵按摩之后，走出来整个人都神清气爽。

任务四：料理

精神力+2	耐力–1	健康+1

出来工作，没有家人的照顾，经常吃一些外面的食物对自己身体也不怎么好，因此酷洛洛一有时间就会学习做料理，尤其是日本料理（各位可以留意本辑的小编寄语哦），不过做饭是个很折腾的事情倒是真的。

任务五：小旅游

精神力+3	耐力–2

由于编辑部在深圳，距离香港只有一关之遥，所以有空酷洛洛都会去香港来一趟小旅游。一个人坐在巴士上，看着陌生的城市，在维多利亚港上喝着咖啡，看着往来的人群，这时何等Life Sytle。惟一不爽的地方就是被其他小编发现本人去香港的话，大多会被拜托去旺角买宅物……

超级漫画迷

游戏类型：ACT

游戏内容：操纵主角冲破层层障碍，集齐若干套漫画，召唤出漫画之神改变主角人生观价值观。

流程详解：进入游戏之后可以创建角色，除部分逆天玩家能够得富二代光环笼罩外，其他玩家都只能操纵身无分文的主角。首先是序章，主角本是个无忧无虑的孩子，突然在某天因为某个事件而被某个逆光看不清身影的人赐予了一本——漫

画。如白纸般的主角看到了一个丰富多彩的世界，感觉自己也丰富多彩了起来，从此走上搜集漫画的艰难道路……正式进入游戏后玩家需要操控主角使用各种高难度技巧，包括：装乖、卖萌、努力学习等手段来哄第一关的BOSS“老妈”开心，当老妈获得“喜悦”这个BUFF时，玩家有一定几率从其身上得到重要道具“零用钱”，但失败的可能性比较大，别灰心，零用钱的掉落几率还是比某些龙的逆鳞高一些的，多试几次就能成功（*注：富二代主角直接跳过第一章）。冲破第一个BOSS拿到零用钱之后会进入分支选项，to“租”or to“买”，选择租的话能够花费较少的零用钱，看到较多的漫画，缺点是不能长久回味，而且在和租书店老板不熟的情况下还需要特殊道具“身份证”。选择买的话能够入手心仪漫画，可以进行反复观看，缺点是花费较高且容易被第一关的BOSS发现从而导致GAME OVER。不管怎样当拿到漫画之后顺利进入第三关，第三关的BOSS是第一关的强化版，如果游戏时间处于寒暑假那么游戏难度为easy，玩家可以配合使用“包书皮”的伪装手段随时阅读漫画。如果游戏时间处于上学期间难度则为hard，玩家需要合理利用上厕所机会、走路上下学的空隙、假装睡觉实际上偷藏了手电等等技巧阅读漫画。当漫画阅读度达100时第三关结束，重复进行第一关……

疯狂的漫展

游戏类型：ACT

游戏内容：本作是《超级漫画迷》的升级版，前作中的主角终于进化成LV99的“宅”，完美通过前作关卡的主角即将迎来新的挑战，一种能让主角损耗大量体力、财力仍然忍不住去刷副本——动漫展会。进入游戏序章，玩家会发现经过风起云涌时代变迁，越来越多当年打过《超级漫画迷》的玩家成长成了“宅”，开始组织各种“展会”副本。副本因地域而各具特色且大小不同，大副本如上海CCG、香港ACG、广州萤火虫等等，小副本则又分为同人展会和商业漫展。玩家在刷副本之前要先确认自己的HP和SP值，前者为体力，会在漫展拥挤、排队、走动的过程中缓慢消耗，后者为财力，会影响能够获得副本掉落物品的多少。副本中可以携带各种辅助工具，例如3DS可进行邂逅，认识身边更多玩家；单反相机，用来拍摄各种COSER以及表演嘉宾，用于副本结束后回味；麦当劳打包+白水一壶，及时补充HP。

钓龙虾

池塘边的大太阳下我们在钓龙虾

上小学时给我的美好印象就是，不会为学习担过心，玩的时候特别多，夏天最喜欢干的就是和同学一起去钓龙虾。那个时候下午放学很早，放学经常就一起跑到学校附近的池塘边，顶着大太阳钓龙虾，现在回想起来依旧很怀念那段无忧无虑的快乐时光。钓龙虾不像钓鱼那样门槛高，不需要鱼竿、鱼钩、浮标之类的，随便找根棍子找根线，然后在墙边挖几条蚯蚓便万事俱备。把线绑上棍子，然后另一头系上蚯蚓，扔到塘里就可以等虾上钩了。隔一会提提线，如果有虾上钩了，你就能感觉到它在跟你“角力”，会突突突地扯着你的线往后拽，这个时候你就要慢慢地往岸边拉了，龙虾不像鱼那样惊，它通常只要夹住了饵就不会轻易放，你可以慢慢拉到跟前，这时只要用一个网兜往下一抄便能搞定一只。不过那个时候，带着网兜这个“专业”装备的还不多，大多数时候我们全都是光杆子上阵的，遇到上钩的龙虾

▶风靡各地的油闷大虾。

只能“硬提”——就是直接提出水面赌运气，很多聪明的虾子一出水就松夹子，但也有很多贪吃的傻虾会一直夹着饵被提上岸。每当钓上了大家伙，同伴们都会围过来，兴奋得大呼小叫，有时候还互相比拼谁钓的虾大，谁的夹子粗……

小学毕业后去了另外的地方上学，那些小伙伴也慢慢没有联系了，钓龙虾的经历也再没有过，后来还想去体验一下，却发现很多池塘都已经被填，而且龙虾似乎如绝种一般，根本钓不到了。后来我才慢慢发现，原来不是龙虾绝种，而是这东西成为越来越精贵的桌上佳肴，想当年随便在池塘里一钓就是一桶，现在想见到这么多只能在餐桌上了，而且价格还不便宜，炒虾球、油焖大虾成为风靡许多城市的经典小吃，而这东西在当年可真是没多少人会吃的啊，时代的变迁真会改变许多东西。（话说，炒虾球和油焖大虾的味道的确是不错啊，当年我钓回来的龙虾我妈总是清蒸，然后蘸醋和酱油等作料吃，没这个劲爆，笑。）

现在以钓鱼为题材的游戏有不少，要是设计一个“钓龙虾”的游戏似乎也挺有意思吧，比如流程带点RPG要素，开始只能选择很近的垂钓地点，随着能力提升慢慢开拓新的垂钓点，中途要打败马蜂啊、狗等敌人的阻拦，还要躲过各种陷阱（记得有一次我直接陷进了泥塘，狼狈不堪）。

垂钓时，杆、线、钓饵都有等级设定，比如最低级的钓饵是蚯蚓，高级一点的是剥皮青蛙，再高级的是带血的鳝鱼肠子和猪内脏（这些可都是钓龙虾的“神物”啊，这些东东一出马，一杆下去常常会提起三四只龙虾），然后装备方面一定不能少“网兜”，装备了这个道具成功率提升50%（硬提成功率只有30%）。钓上来的龙虾会有尺寸数据和图鉴资料，同时还有钓龙虾大赛、遇到小流氓劫钱、意外落水、被龙虾夹手受伤等随机事件等……好了，不YY了，以后咱真要出了你们玩就是了。

写在完结处

本专题的构思如前言所述，是出于对《我的暑假》的望穿秋水。撰写期间翻看来自读者们的回函表，看到大量暑期的问题，比如“小编们做过家教没”、“有没有推荐的好玩又消暑的活动”等，这里也算对读者道了道自己的衷肠，寻求一下共鸣。最后放一个小彩蛋，那就是《我的暑假》初代的灵异BUG——幻之“8月32日”。

这里是死后的世界，还是……

《我的暑假》内容清新，照理跟恐怖是搭不上任何联系的，但你在游戏时有没有想过，如果8月总是不会结束，一直过着暑假的话……冷静一想，是不是有点脊背发凉?

该BUG的实现方法为：1.在标题画面中选择“夏休みの思い出”；2.读取通关存档；3.翻看绘日记，将光标移动到“もどる”，按下方向键的↑；4.如果这是看到光标发生不自然的移动，立即按键○键；5.出现选项后选择“はい”，就能前往8月32日了。

8月32日，这是日历上不该存在的一天，成功进入后能看到一些极其不自然的景象：家中除了主人公以外，所有人全部消失；室外的蝉鸣声消失；部分没有人迹的地点发出诡异的语音；绘日记的内容支离破裂；游戏中的提示文字乱码化；无法前往室外；角色的绘图变得奇怪，有时会出现没有下半身的大叔——以上这些只是BUG的冰山一角，当8月32日结束后，日期会继续向33日、34日推进，直到某一天，连主人公自己的绘图都变得奇怪，最后出现死机……好、好可怕!

当然，这并不是什么真正的灵异现象，而是单纯的程序BUG，但连BUG都这么文艺范儿，我能说真不愧是索尼吗?

Feature 专题企划 Special

游戏大作的衍生小品

商品即是为逐利而生，在一款游戏大卖之后，如何榨取它的剩余价值，向来是游戏厂商积极研究的课题。游戏制作具有很高的风险，一旦失败很难翻身，这也使得那些成功热卖的游戏显得极其珍贵。跨媒体与周边是保持游戏大作继续生存并且盈利的传统方法。较早进行尝试的是“《口袋妖怪》系列”，而现在几乎已经发展成为行业标准。即使仅局限于游戏的形式，游戏大作依然能够永葆青春。以同一世界观开辟新的分支系列，大乱斗游戏与游戏品牌联合，各种高清复刻……游戏厂商似乎从未放弃任何一种“骗钱”手段。除了上述手段之外，游戏中的联动还可以一种相对轻松的方法展开，也即是今天的议题——游戏大作的衍生小品。

衍生小品的判定主要有以下几个标准：在题材内容上偏重休闲，在游戏类型上与原作有所区别，只有几作放出，并没有形成大的分支系列，给予系列死忠以怀旧慰藉，为游戏初心者提供入坑敲门砖，以扩大和延续品牌知名度为目的。

与其他方法相比，衍生小品成本低廉，又可以使用原作素材，有大作作为幕后支持，几乎没有失败的可能。由于是自己的孩子，也不用为版权问题以及高额的授权费用担忧，而通过改变游戏类型——大多以休闲化为主，也能够大大扩展玩家受众，是一件何乐而不为的美差。不过，也正因为衍生小品轻松好赚，也很难起到跨媒体或分支系列对于世界观的补完作用；并且，玩家的眼睛是雪亮的——如果只是依靠原作的人气而粗制滥造，或者大肆扩张衍生小品，反而有可能起到反效果，为原本的金字招牌添了并不光彩的一笔。但是如果制作得当，依旧是玩家喜闻乐见的茶余饭后休闲佳品，也可以作为正统新作尚未发售之时的止渴鲜饮。

文 阳光成员9节菖蒲 编 乌冬 美编 澄香

林克的弓箭训练

乍一看，《林克的弓箭训练》是一个偷工减料的作品。一个只有区区十个关卡的流程的光枪射击的游戏，使用的还是《塞尔达传说 黄昏公主》的人物和场景建模，如果只是以通关为目的，一个小时的游戏时间已经是上限。为苦等《塞尔达传说》新作的玩家送出这样一份厚礼，怎不能痛心任天堂“坑爹”的行径——但是，《林克的弓箭训练》却得到了还算不错的评价，重要的是，它相当卖座。在2008年度日本畅销游戏中排名50，与许多大牌长卖游戏持平，甚至高于许多同期大作。以致一度传出《塞尔达传说 黄昏公主》制作人青沼英二希望开发《林克的弓箭训练》续作的消息，并且称续作将以多人联网对战作为重点，但由于集中开发《塞尔达传说》正统续作的团队精力有限而作罢。

对于本作的吐槽多集中于与其捆绑发售的Wii Zapper的不给力，但是游戏简单却吸引人的玩法往往令玩家欲罢不能。每一个关卡包含打靶、光枪射击与移动射击三个部分，过关评价以三部分总和相加为准。三个部分开放的游戏控制逐步增加，分别为射击光标，镜头转向和自由移动，难度也逐步上升。单纯没有技巧的射击只能够让你勉强过关，在看似遥不可及的白金奖牌之旅中才会逐步发现游戏的精髓所在。游戏计分方式是连击倍增，如果连击成功分数便会高得吓人，而一失足成千古恨也是吸引玩家不断重复挑战的最大动力，游戏时间就在这种不甘心的心态中不断激增。比起连击获取的巨额分数，玩家射击的精准程度也是挑战高分的关键所在，命中靶心分数当然会高一些，而如果将敌人爆头也会有额外的惊喜，将敌人清场更是有非常丰厚的奖励，循序渐进地练习与白金奖牌的吸引会让玩家不知不觉玩了再玩。除了重复挑战之外，游戏中还有不少隐藏要素值得探索，如其他可以射击的元素，隐藏金币乃至武器。在武器方面，简单射击之外还有蓄力射击与保持连发状态的弓箭。作为一款Wii平台游戏，《林克的弓箭训练》也自带了多人模式，玩家可以互相挑战彼此的高分。

尽管对于核心玩家来说，这样的游戏并不能够满足其胃口，但是发布在以休闲和多人同乐著称的Wii主机上，任天堂的用意很明显，就是借用《塞尔达传说》的声望打造一款可以和《Wii Play》等游戏媲美的休闲游戏。至于原版《塞尔达》的粉丝，只要能够操纵林克穿越在海拉尔大陆就足以让他

们买单了。

因此，在关卡设计方面，设计者除了负责保证其内容的新鲜有趣，一个重要任务是尽可能地利用《塞尔达传说 黄昏公主》的场景和敌人，让玩家在通关过程中即可以达到体味到《黄昏公主》的目的，这也算是变相地安慰了饥渴等待《塞尔达传说》新作的玩家了吧。

马里奥医生

作为史上最为著名的水管工大叔，马里奥可以说是拥有最为丰富的职业和娱乐经历——也就是说“《超级马里奥兄弟》系列”拥有为数最多的衍生作品。但可惜的是，尽管最初作为衍生小品存在，大多数的游戏在随

后都蓬勃发展，以至于最终成为了另一个庞大的分支系列。因此，想要从中辨析出究竟何者能够符合衍生小品的定义成为了一件极为棘手的事。

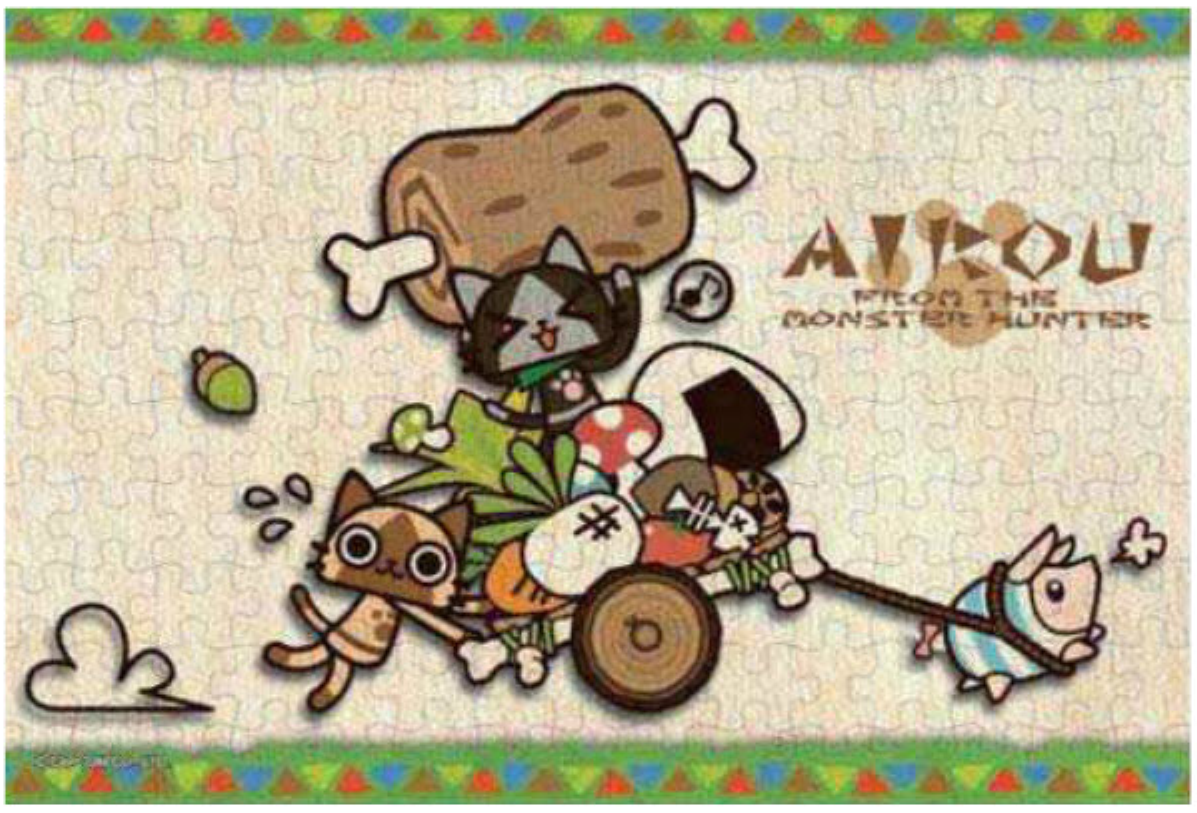
好在，至少有一款游戏不需要我们如此绞尽脑汁，那就是《马里奥医生》，因为它看上去就是一款带颜色的俄罗斯方块。游戏机制十分简单，将药丸放在对应颜色的细菌旁，累计达到4个即可消灭细菌。《马里奥医生》的FC/GB版本于1990年7月27日同时发售，并且很快受到好评，仅仅使用三种颜色（FC版为红、黄、蓝，GB版为黑、白、灰）就构成了趣味无限的下落型谜题，正体现出任天堂游戏的简约之美。在设计思路上，《马里奥医生》与《俄罗斯方块》有类似之处，但是《俄罗斯方块》只能达成横方向的连锁抵消，而以同色相消为特色的《马里奥医生》则能够达成八个方向。据称，在《马里奥医生》推出之前，宫本茂对于《俄罗斯方块》这一类型的游戏产生了浓厚兴趣，并且曾多次飞往美国与《俄罗斯方块》的原创作者阿里克西斯·帕切莫夫促膝交谈。

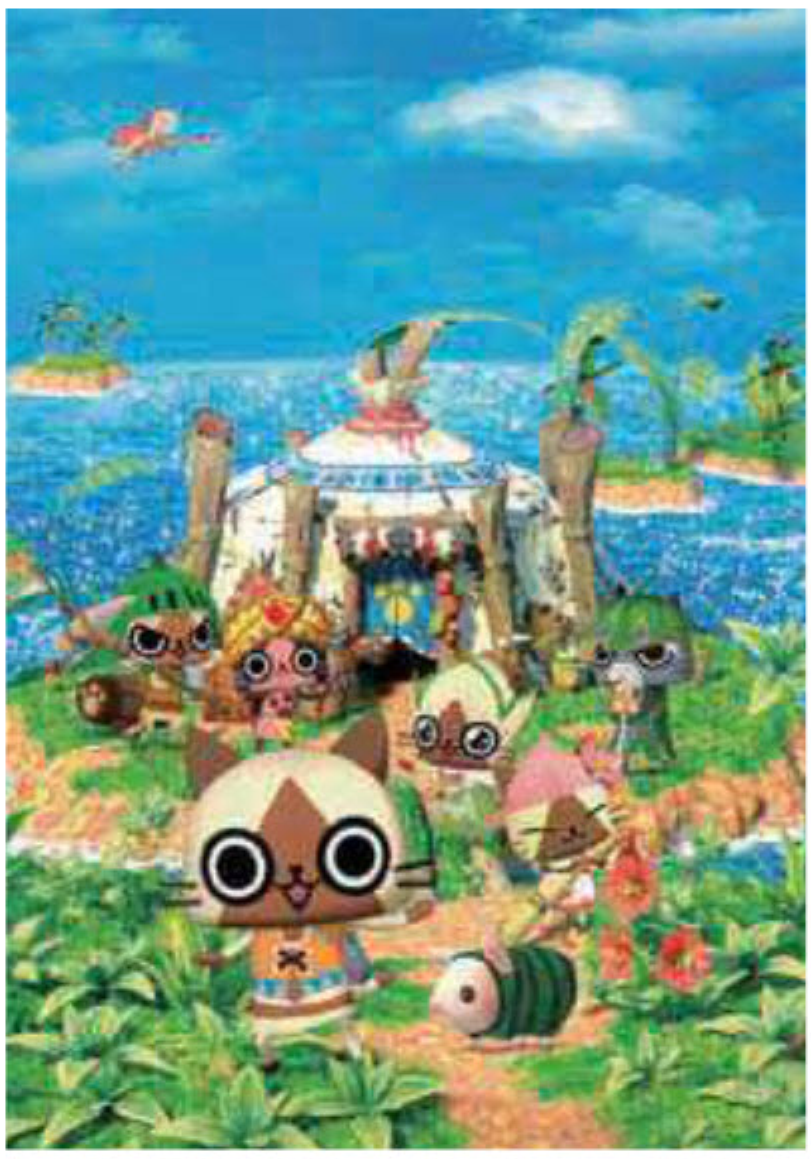
游戏非常简单、老少咸宜，受到了玩家的广泛欢迎。所以在FC版几乎看不见之后，任天堂又在NDS上推出了难度微调的《轻松马里奥医生》。

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村/暖洋洋的艾鲁村G

自从“《怪物猎人》系列”诞生开始，艾鲁猫就是猎人身旁不可或缺的角色。艾鲁猎人队伍的逐渐壮大，随从猫也成为了猎人世界的代表角色之一。而这一次，艾鲁猫终于摆脱了配角的地位，一跃而成了真正的主角。

既然从“《怪物猎人》系列”中衍生而来，所以游戏中充满了《怪物猎人》的





特色，像是牧场、捕虫场、采掘场、渔港等招牌设施都有在艾鲁村中出现，而猎人们最为熟悉的集会所在艾鲁村中也同样承担着发放任务的关键作用。虽然本作以模拟经营为游戏类型，悠闲田园的风格难免令人联想到《牧场物语》或《动物之森》，但仔细体验过之后即会发现，尽管前期还可凭借四处采集维持生计，但作为一个《怪物猎人》的衍生作品，果然采伐任务才是王道。任务中可以收集到平日里难以发现的优质素材，有利于艾鲁村的扩张；而不断追加的各式任务应对方法不一，讨伐萌化之后的怪物有着别样的乐趣。

同时，《怪物猎人》作为强调联机乐趣的游戏，其衍生小品《暖洋洋的艾鲁村》也加入了丰富的联机要素。在村庄通信中，不同玩家之间可以交换物品，这一特点在素材持有决定一切的艾鲁村中对于玩家的村庄建设能够起到极大的帮助。而通信探险则很容易令系列玩家联想到与队友一起攻克怪物的情境。而G强化版的出炉也是沿袭自“《怪物猎人》系列”的传统。

尽管如此，真正使得《暖洋洋的艾鲁村》与《怪物猎人》区别开来的并非游戏类型，而是游戏氛围。与《怪物猎人》强调三五好友讨伐巨兽的共同作业不同，《暖洋洋的艾鲁村》以轻松悠闲的朋友相伴为核心乐趣。这种特点除了来自于游戏题材本身的限制之外，游戏难度也是原因之一。作为一款对于玩家操作要求极高的动作游戏，“《怪物猎人》系列”一向保持较高的难度，非核心级玩家很难窥见其乐趣。而《暖洋洋的艾鲁村》则在变换游戏类型的同时调整了游戏难度，成为老少咸宜的休闲佳品。游戏内容的复杂主要来自于繁多的物品与素材，但等价交换规则十分清楚。游戏没有失败条件，获得胜利只是时间长短的问题，这对于休闲玩家可说是一大福音。

即使站在巨人“《怪物猎人》系列”的肩膀上，《暖洋洋的艾鲁村》对质量的要求也半点没有放松。作为模拟经营类型

的新秀，《暖洋洋的艾鲁村》与其他经典模拟经营游戏相比并不逊色，甚至可以说，由于游戏背景而加入的某些新型要素，《暖洋洋的艾鲁村》要更吸引人注意，也更为耐玩。《暖洋洋的艾鲁村》素质的优秀主要体现在以下两个方面：一是统合而丰富的游戏系统；二是良好的循环上升曲线。尽管依旧架构于“资源获取”与“简单扩张”这样的经典模拟经营游戏框架之上，《暖洋洋的艾鲁村》采取了多种方法尽量丰富游戏内容。有不同的方法可以达成“资源获取”的目的，如迷你游戏，采伐任务与设施采集，而这些获取方法由相当于金钱的“暖洋洋点数”统合起来。“简单扩张”则注重好友与村庄建设的相辅相成，从而在机制上暗中强化了游戏“大家一起来建设村庄吧”这一主旨。游戏前期常常需要玩家手动采集素材，而当同伴增加到一定程度之后，玩家就从这种苦力劳动中解放了出来，而是能够将更多的精力投入于采伐任务当中。这种良好的循环上升曲线也有助于保持玩家在游戏体验中的兴奋感受。而采伐任务，这一最能够体现出《暖洋洋的艾鲁村》与同门系列《怪物猎人》的联系的要素，在游戏中不可或缺，也使得其他同类作品难以直接运用本作模式。

《暖洋洋的艾鲁村》的另一个特色是与“《怪物猎人》系列”的联动。在玩家有《MHP2G》存档的情况下，存档中的随从猫可以带入艾鲁村中生活，并且会向其他猫猫讲述主人的英雄事迹；而如果玩家有《暖洋洋的艾鲁村》存档，《MHP3》中就能够出现艾鲁村风格的随从猫装备。尽管可能是出于平衡性的考虑，这种联动并没有造成你织布来我耕田的局面，但也依旧为玩家带来了不小的惊喜。

正是由于《暖洋洋的艾鲁村》与同门作品剪不断的关联构成了一个完整的猎人世界，而游戏本身又具有优秀的素质，所以继猎人狂潮之后，《暖洋洋的艾鲁村》又掀起了一阵喵浪潮。而《暖洋洋的艾鲁村》甚至有了自己的衍生小品，即《艾鲁猫方块》。

艾鲁猫方块

《艾鲁猫方块》是Capcom于7月19日推出的又一款以艾鲁猫为主题的衍生作品，但与《暖洋洋的艾鲁村》不同，本作将不涉及艾鲁村中的生活，而是如其名称那样，是一款纯粹的方块对战作品。卖萌的艾鲁猫究竟为何会和方块对战扯上关系，在游戏中得到的解释是村长的另一次心血来潮的产物——猫猫益智方块节。而在Capcom的游戏作品中，我们可以看到《街霸方块》这种受欢迎的消方块游戏，类似的想法可能才是导致《艾鲁猫方块》出现的真正原因。

与《街霸方块》一样，《艾鲁猫方块》以简单有趣的规则与能力不同的角色来吸引玩家。利用炸弹消除方块，就可以将方块送给对手，这样有趣的设定能够增加对战时的紧张感。在剧情模式中，每战胜一只猫猫，就可以获得这一只猫猫的使用权，剧情模式中可以使用的角色数量高达21只猫，而每一只都有自己的专属结局。另外玩家甚至可以在单人模式之中使用乱入至《艾鲁猫方块》的BOSS进行游戏，比如高人气的雷狼龙。

如同一般的方块消除游戏，本作也分为若干模式，即剧情模式、单人游戏、联机

模式，并且能够换装和查看相册。游戏音乐大多取自《怪物猎人》，经过重新编曲之后加入到作品之中。

游戏总体难度偏低，这主要是由于敌人低下的AI造成，而在高难度之下也仅仅加快了速度，而AI并没有明显改善。游戏角色多取自于《暖洋洋的艾鲁村》系列中不同职业的猫猫，能力也与职业相关度很高。从这一点来看，本作更像是《暖洋洋的艾鲁村》的衍生作品，而非《怪物猎人》本体的衍生作品。比起《街头霸王》中耳熟能详的高人气角色，艾鲁猫们显然略输一筹。尽管规则十分有趣，但长时间游戏后仍有单调之感。

交响旋律 最终幻想

《交响旋律 最终幻想》是“《最终幻想》系列”25周年兼系列全球销量破亿的纪念作品，亦是系列首次登陆3DS的首款音乐游戏。由于《交响旋律》强烈的衍生小品气场，以及近年来SE不断炒冷饭的作风，本作在最初公布时并不被看好，而是受尽冷嘲热讽。但是作品发售之后，却凭借自身极其优异的素质而受到了玩家的广泛欢迎。

究其原因，《交响旋律》作为音乐游戏本身无疑是合格的，而针对“《最终幻想》系列”特征更是加入了不少RPG元素在其中，除了能够令新老玩家重温感动之外，作品的创新系统与耐玩保证也令其增色不少。

在音乐游戏方面，《交响旋律》充分利用了3DS的触屏机能，将指令输入划分为点击、滑击与按压三种，并且设计了三种难度不同的模式以供游戏，也就是说对于每一首乐曲，玩家都可以通过三种不同的方式进行体验。其中，“原野”是一种即使连新手玩家都能够享受的简单模式。而“战斗”则还原了《最终幻想》系列战斗的爽快感。在“事件”模式中将会播放历代系列作品的事件和影像，考虑到如果玩家过于集中注意力在游戏操作上，就难以欣赏到精彩的游戏故事，所以设计为难度最低，真正实现了“一边聆听音乐一边欣赏游戏影片”的游戏设想。而且，这三种模式并非仅仅难度有所差

一个优势在于极大地增加了游戏的耐玩度，与音乐游戏仅仅追求操作上的精准，从而达到全连全优的评价不同，《交响旋律》的另一个游戏乐趣即是升级与探索人物能力，定制出最优打法，这与RPG中的各种刷刷刷一样，是谋杀玩家时间的利器。

作为系列25周年纪念作品，《交响旋律》中自然少不了怀旧要素。首先是本作最大的卖点，即收录系列历代作品中的经典曲目。高人气角色也悉数登场，并且以十分可爱的纸娃娃形象出现。令玩家印象深刻的敌方角色也会继续担当玩家挡路石的重任。除了上述提到的在“战斗”与“事件”模式中可以重温昔日战斗的乐趣、观看历代作品中的事件和影片集锦，玩家还可以在这款历代作品合集性质的作品之中享受到和《异说》一样的乱斗和重组乐趣，比如组成一支将各系列作品主角齐聚一堂的梦幻小队。

SE将《交响旋律》定义为一款“除了《最终幻想》爱好者之外，也能让初次接触《最终幻想》的乐曲或《最终幻想》本身的玩家也能直接享用的作品”，他们很希望这款受众与传统RPG极不一样的音乐游戏能够成为一些玩家试着接触“《最终幻想》系列”的敲门砖。其实这也是许多衍生小品制作伊始的心愿之一。

异，事实上在机制设计上也有许多不同。如“原野”模式中增加了跟随绿色轨迹上下拖动的设定，而在“事件”模式中，光标会不断随着轨迹移动，但玩家并不需要跟随轨迹移动。

作为本作创新点的RPG要素，游戏提供了诸多人物以供玩家选择，在达成一定条件之后还可以解锁更多的隐藏人物，每个人物的初始参数均有所不同，在完成相关曲目之后获得经验值也如RPG一样可以升级，玩家使用升级之后的人物可以挑战更高难度的关卡。值得一提的是在“战斗”模式中，游戏采取经典RPG横版战斗视角，敌方角色与我方成员分列屏幕两侧，玩家进行游戏的过程就是与敌人作战的过程，而一旦获得Miss或Bad评价就会失血，HP降为0时则直接Game Over，在特殊点达成连击更是可以使用系列经典的召唤兽进行攻击，这种代入与怀旧满点的战斗模拟足以使系列死忠泪流满面。打到敌人之后同样可以拾取掉落宝物，游戏中甚至提供了专为刷宝物而存在的神殿。加入RPG要素的另

游戏大作的衍生小品

陆行鸟与魔法画册

自《最终幻想Ⅱ》以来，陆行鸟已经逐渐成为系列代言人，与水晶、莫古利一样，是“《最终幻想》系列”的标志。不仅陆行鸟牧场成为每一代主角一行的必经之地，以陆行鸟为主角的衍生作品也已有几作，诸如《陆行鸟赛车》、《陆行鸟大陆》与《陆行鸟——不可思议的迷宫》，游戏类型也涉及赛车、战棋与动作角色扮演。《最终幻想Ⅶ》中甚至包含一个叫做《陆行鸟世界》的配套迷你育成游戏，在这款游戏中对于陆行鸟的培育会影响原作中陆行鸟的召唤能力。

《陆行鸟与魔法画册》是一款以“《最终幻想》系列”吉祥物陆行鸟为主人公的动作冒险游戏，在NDS平台推出。游戏活用NDS的触屏机能，包括40种以上的触控迷你游戏，并且包括大量的卡片战斗。游戏世界观与《最终幻想》相同，水晶、陆行鸟牧场等要素一应俱全，而陆行鸟的冒险则是由于被吸入魔法画册中的神奇世界而展开。

介于陆行鸟可爱的形象，本作的整个画面都十分清新。而在进行BOSS卡片对战的时候，卡片分为剑、盾、空三种相互制约的状态，每轮攻击之后，卡片会凝结为相应属性的水晶，一定量的水晶是某些技能的发动条件。可以看出，除了世界观之外，游戏系统也可以看做是由“《最终幻想》系列”的系统经过简化与演变而成。

同样是由系列吉祥物为主人公的作品，与《史莱姆总动员》几乎是原创新作的性质相比，尽管《陆行鸟与魔法画册》同样采取了全新的游戏玩法，但是仍然基于“《最终幻想》系列”的基础之上，由此更加具有衍生小品的面貌。尽管如此，《陆行鸟与魔法画册》也并不需要原作世界观与玩法的背景知识，即使玩家从未接触过“《最终幻想》系列”，也可以轻易上手。

史莱姆总动员

尽管作为《勇者斗恶龙》的衍生作品，《史莱姆总动员》无论是玩法抑或剧情都与前者关系甚微。因此，这款作品的出现可能更多地来源于史莱姆的个人魅力，而非出于想要推出《勇者斗恶龙》衍生小品的目的。史莱姆的人气一直高居不下，这一点从近期推出的史莱姆3DS限定版以及随着《勇者斗恶龙X》的发售而公布的史莱姆键盘也可见一斑。

《史莱姆总动员》是一款以《勇者斗恶龙》中的经典怪物史莱姆为主角的动作冒险游戏，继在GBA上推出第一款作品之后，在NDS和3DS上都有新作放出，以其治愈系画风和简单有趣的玩法著称，尽管不曾大红大紫，但从其稳定的发展来看，似乎已经成为任氏掌机上的常驻作品。

既然以史莱姆为主角，那么各种游戏设定都要根据史莱姆的特点进行重新设计，将游戏类型转变为动作冒险也是出于这个原因。在游戏中，史莱姆可以施展出许多招牌动作，比如伸长身体并且利用弹性进行攻击，将伙伴扛在身体上，然后丢掷出去等。游戏围绕史莱姆与尾巴团的斗争展开，基本流程是不断救出同伴，在2代加入了战车对战，大受好评之后到3代改进

游戏大作的衍生小品

为海战。在拯救同伴的过程中，除了需要解开各种谜题与战胜敌人之外，史莱姆还会收集到不同物品，并且可以将它们通过运送装置运输回城。而加入对战的一大好处就是能够充分利用这些收集来的物品，使之成为改装战车的利器。而对战系统本身也十分考验玩家的机智与反应，玩家需要操纵史莱姆适时地防御敌人射出的炮弹，并且见缝插针地将自己的炮弹射出。玩家甚至可以直接攻入敌人的战车内部以扰乱敌人的阵营，但是这样也会使得自己的战车暂时处于失去管理的状态。究竟如何抉择就要看玩家选取的战略了。

作为一款动作冒险游戏，《史莱姆总动员》的质量算得上优异。而史莱姆卖萌的扮相与不算核心向的操作使得该作成为一款休闲佳品。作为衍生小品，这部作品惟一的遗憾可能要数与原作的联系过于薄弱，仅仅使用了原作中的敌方角色，其他各方面则几乎可以算作是一款原创新作。尽管诚意可嘉，但怀旧略显不足。

结语

衍生小品其实集中于少数超级大作，只有原作大卖，玩家才会特别关注其衍生小品，制作者才能产生对于衍生小品开发的信心。

从上述举例中可以看出，能够推出衍生小品的作品除了需要有一定的知名度之外，原作相对完整的世界架构也是必要的。这种世界架构使得从中提取出某一部分作为新作更为容易。比如《塞尔达传说》以丰富的道具为特点，而提取出十字弓这样一种武器就足以做成《林克的弓箭训练》。而《怪物猎人》中完整的猎人生活也被借鉴至《暖洋洋的艾鲁村》中，从而形成了统一的游戏体验。

原作之中作为吉祥物存在的角色很容易成为衍生小品的诞生基点。《史莱姆总动员》、《暖洋洋的艾鲁村》、《陆行鸟与魔法画册》无不如此。游戏中并非主角的其他高人气角色也有可能诞生衍生小品。“《超级马里奥兄弟》系列”的若干配角都有了属于自己的游戏，譬如《路易的鬼屋》、《超级碧奇公主》等，这样的搭配往往会造成一种反转的喜剧效应，在这两个例子中，马里奥反而成了被拯救的对象。

游戏品牌联动也可能会造成衍生小品的诞生，如《不可思议的迷宫》与《口袋妖怪》的衍生小品，又如《马里奥VS大金刚》。这种做法的优势在于能够利用品牌叠加的力量，造成更好的宣传效果。

除此之外，以原作中某一令人印象深刻的关键点作为策划起点，从而推出衍生小品也是一个不错的主意。《交响旋律 最终幻想》就采撷了游戏中受到玩家追捧的游戏音乐，形成了一款成功作品的企划。

衍生小品的目标人群往往是对于原作感到好奇，但相对苦手的玩家。比如《暖洋洋的猫村G》中将狩猎简化为指令操作，而《林克的弓箭训练》剔除了所有强调操作的内容，以爽快感为重。

与此同时，衍生小品也可以借助品牌力量，对于某一新兴休闲玩法作为推广，如《马里奥医生》与《艾鲁猫方块》。

萤火虫动漫游戏嘉年华现场报道

每年暑假，各地都有各种各样的活动展会，而对于动漫游戏迷而言，最关注的无疑是动漫展了。而最近，广州就举行了暑假第一场动漫盛会——萤火虫动漫游戏嘉年华。本次漫展中，最大的看点便是飞兰以及石川智晶这两位日本动漫歌姬来到现场为动漫迷献唱，而作为合作媒体之一的《掌机王SP》，亦派出了酷洛洛前往现场进行报道。现在就来跟随酷洛洛的脚步，来看一看现场的盛况吧。

文 酷洛洛　美编 Juxi

会场展区

在广州锦汉会议展览中心举行的萤火虫动漫游戏嘉年华，以两层的占地作为展台。一楼展台主要以大型参展商的展区以及主办方特色展区为主，而第二层则是小型参展商、舞台以Cosplay拍摄空地为主。在一楼我们可以看见漫友、台湾迪曼传播等大型展台，玩家可以在这里买到各种官方书刊以及周边产品。另外二楼的卖场中，还有我们“天下聚会”的展位哦，虽然最后还是沦为机友的联机场所，但各位玩得很开心嘛，也没什么不好的。（笑）

▲►Square Enix的中国代理In Play，在现场贩卖各种官方游戏周边。

▲漫友文化展台

■迪曼传播展台

▲我们“天下聚会”的展台……其实就是机吧。（笑）

►现场还有YOYO比赛，场面十分热闹。

痛车展

相信不少同学看国外的动漫展报道中，都看过名为“痛车”的玩意，这些外壳贴有动漫主题图案的车辆，无疑为动漫展览增加了不少看点，在萤火虫动漫游戏嘉年华中，主办方就展示了多台动漫主题痛车，而且每一台痛车都搭配一位该痛车所属作品的Coser，是不是很有感觉呢？

萤火祭

在一楼的展厅中，有一个十分有日本色彩的展区，就是图片中的“萤火祭”庙会，观众可以在这里玩各种现场游戏，吃章鱼丸、关东煮。不知道有没有带给大家日本庙会的感觉呢。

■许愿牌。

■各种小游戏。

▶庙会嘛，怎么能少了吃的。

随处可见的COSPLAY

发现一个问题，这几年以Cosplay装扮逛漫展的人似乎越来越多。在萤火虫漫展中，几乎有一半的人都是Coser，而酷洛洛在现场拍照也拍得手软，在这两页中，酷洛洛就给大家精选了现场的一些Cosplay照片，好让大家看个痛快。

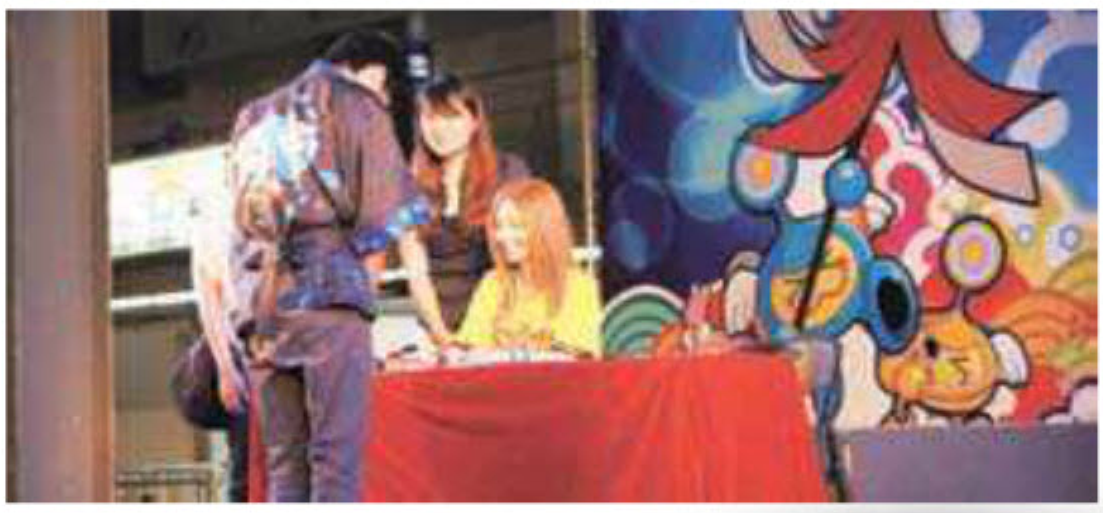
歌姬舞台

邀请日本动漫歌手现场献唱，似乎已经成为近年来大型动漫展览中必不可少的元素了。而这一届萤火虫动漫游戏展中，主办方请来了极具人气的两位动漫歌姬——飞兰以及石川智晶亲临现场，为现场观众热唱多首知名的动漫以及游戏歌曲。

▲14号的舞台上，飞兰现场演绎了《未来日记》、《CANAAN》、《机动战士高达AGE》等多首动画歌曲。

■诚然15号那天石川小姐的舞台要更为火爆，尤其唱《机动战士高达SEED》的ED《あんなに一绪だったのに》时，现场High翻了。

■前排的媒体、后排的观众人浪，大家都抓紧机会拍下歌姬的精彩演出。



◀主办方更在现场举行了飞兰和石川智晶的个人物品慈善拍卖以及签名会。

总结

一个可以同时玩游戏、看Cosplay、听动漫歌手演唱的动漫展，无疑吸引了众多喜爱动漫的同学前来游览，距离暑假结束还有很长一段时间，期间这类动漫展览想必会在全国各地的城市中陆续举行，例如刚刚结束的上海CCG。而今后小编也会尽量给各位带来更多这类现场报道，各位请期待哦。

PlayStation Vita

总部 PSV Azito

享受掌机的声光极致！

栏目主持：酷洛洛

各位放暑假的同学，现在都在做些什么呢？酷洛洛我这几天几乎都泡在PC版的《梦幻之星在线2》中刷怪练级，玩得不亦乐乎，因此才有本辑的试玩报告内容，另外本辑栏目中还会为大家介绍PSV与PS3的官方联动功能，好了，现在就来看一看吧。

《梦幻之星在线2》日服PC版试玩报告

PSV	RPG	角色扮演·科幻
梦幻之星在线2		
ファンタシ–スタ–オンライン2		
SEGA	日版	预定2013年春
1～12人	免费	对应在线游戏

虽然PSV版的《梦幻之星在线2》要等到2013年才能够与大家见面，但是PC版已经在日前正式进入运营。而PSV版的最大特色，就是和PC版进行完全的数据同步，也就是说，我们目前在PC版建立的角色，在日后同样可以在PSV版上进行游戏。因此按捺不住的酷洛洛便早早在日服官网建立了账号，在PC版来一个大“开荒”，也好在游戏发售之前，给大家带来本作的试玩感受，看看游戏的玩点在哪。

感受1

捏小人系统太有趣了

如果玩过网游的同学，相信都会经历这么一个过程：在角色建立界面上左思右想，把角色可以选择的每一个发型都试一次，每一个表情都用一次，把衣服换换颜色，调调身高，就是决定不了角色的造型。如果你经常这样，那么进入这款游戏

▲这就是酷洛洛自己的形象，猫耳蓝毛眼镜男……

前就要小心一点咯。其实在《梦幻之星在线》的时候，游戏的角色创建系统（也就是捏小人）已经够丰富了，但到了本作在丰富度上更胜从前，而且玩家更可以调节角色个别部分的细节，例如眉毛和鼻梁的高度、下巴的长度、肌肉强度、甚至是胸部的大小……萝莉、御姐、正太、大叔、眼镜娘、无口机器人……你喜欢哪一类呢？只要你想得到，几乎都可以在这里做出来。

感受2

自制表情系统太强大

前作《梦幻之星在线》中的一个亮点，就是可以自由制作的表情系统，玩家可以通过内置的图案素材，制造各种有趣的表情，而本作这方面更是把这一特点发扬光大。酷洛洛已经无法只通过文字来表达这些制作表情的“职人”的强大了，各位请看下面的图片吧，还有和上一作表情的对比哦。

《梦幻之星在线》表情例

▲这是前作的表情系统，是不是已经很不错呢？

《梦幻之星在线2》表情例

▲俺妹？

▲初音未来。

▲假面骑士也不放过……

感受3

动作感进一步加强

在《梦幻之星在线》中，虽然角色能走能跑，十足像一款A·RPG，但毕竟不能跳、不能躲，对付怪群是玩家最多只能“拉火车”，把怪挂引到一堆后集体解决了事，打久了多少也会有一点枯燥。但是在《梦幻之星在线2》中，玩家操作的角色已经可以通过跳跃去回避一系列的地形陷阱，甚至还可以使用回避键来进行翻滚，让游戏的动作感进一步增强。此外本作还加入了高低差地形的设定，例如RA（枪手）可以站在高地势的位置，对下面的敌人进行攻击，从而免去被反击的风险，这也是前作所没有的对敌方式，不过这种高地差打法，HU（猎人）和法师（FO）就不能够受惠了。

▲高低差地形设定是与前作最大的区别。

www.dooland.com

感受4

BOSS战有点“猎人”Feel

虽然说《梦幻之星在线》的历史要远早于《怪物猎人》，但不得不说的是，本作多少吸收了《怪物猎人》的一些特点。例如部位破坏设定，本作的BOSS战十分强调敌人的弱点部位，若集中攻击弱点，很容易出现破坏效果，从而进一步追加伤害，虽然在《梦幻之星在线》也有不同部位不同伤害的设定，但本作的BOSS可破坏部位特别多，另外由于加入了回避键的设定，过去只能靠预判走位回避BOSS攻击，如今已经可以在BOSS攻击的一瞬间通过翻滚来避免攻击。再加上四人小队的方式（虽然原本就是）……如果同学是狩猎高手，相信玩本作会十分擅长。

▲是时候“狩猎”了。

感受5

各种各样的随机任务

不知道是否厂商为了消除玩家重复刷任务所带来的疲劳感，本作加入了随机任务的设定。走进战斗场景时，不时出现一些条件特殊的附加任务，例如消灭特定数量的怪物、开启场景上出现的开关、守护水晶石、消灭突然出现的BOSS、甚至是挖矿都有……不过这些任务都不是强制要求完成的（路障任务除外），而完成这些附加任务，玩家可以获得额外的经验和金钱，给不少打算刷图练级的同学带来动力。

▲图中的为战斗机防御任务，要不断消灭周围涌来的怪物以保护维修中的战斗机。

感受6

多队伍区域=大型副本区

可能各位都有留意到游戏的最大支持人数为“12人”，不过本作和前作一样是采用4人小队的形式进行任务，究竟是如何实现12人同时游戏呢？这就要提到本作的全新设定——“多人队伍区域”。这些特殊设定的场景存在于每一个地图（多为第二层），当玩家队伍进入这些场景时，会遇到其他一同挑战该地图的队伍，最大承载玩家数量为十二人。当多人队伍区域中出现随机任务时，各队

▲一群人疯狂轰炸BOSS，非常爽快。

伍成员就可以一同完成，一同获得经验，而由于本作的怪物击倒经验分配方式为全体获得制，因此当多人队伍区域出现大量玩家时，击倒怪物效率会更高，获得经验也自然更快，而遇上大型BOSS的随机任务时，更可以最多12人同时协力战斗，十足像目前网游的大型副本任务。

感受7

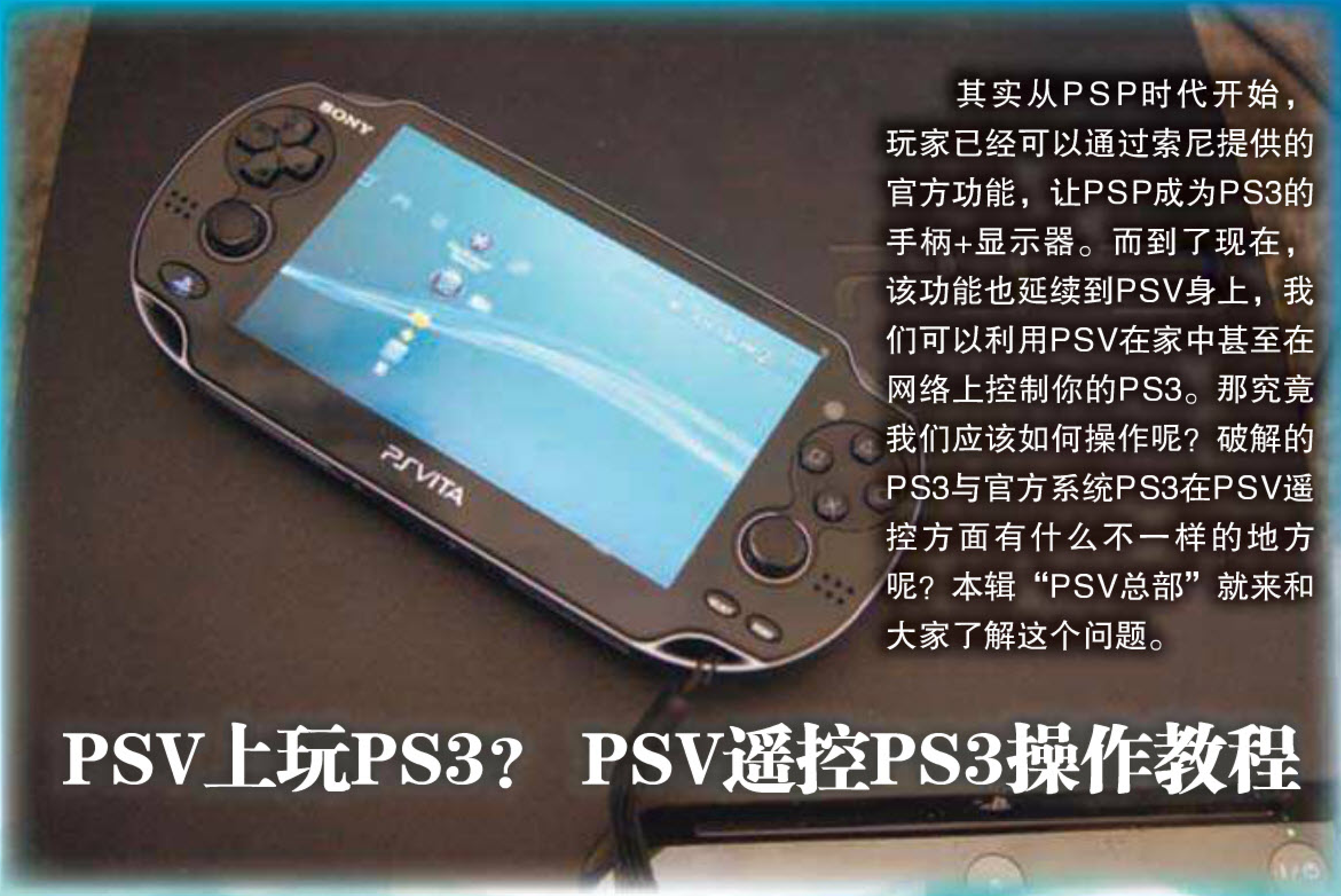
道具收费尚算合理

《梦幻之星在线2》是采用道具收费形式进行运营，相信有留意信息栏说明的同学知道。但倒底有哪些内容是收费呢？现在就来给大家说明一下。

· 同一账号下新建多名角色
· 在交易所贩卖武器
· 点数抽奖卷
· 点数商品
· 追加仓库页
· 额外的玛古（宠物型装备）
· 个人房间
……

对于不打算充值消费，只想冲流程和升级的玩家而言，除了无法在交易所卖武器外，其他基本上还算可以接受，当然免费玩家只能培养一支玛古多少有点可怜。不过毕竟游戏并没有在点数商店内摆设极品武器提供玩家贩卖，好东西还是要玩家去刷怪物，因此道具消费并没有破坏到游戏的平衡性，并不会造成我们所谓的“金钱战士”的出现，同学也不必担心不花钱就玩不好的问题。

总结：另外关于画面问题，毕竟目前只有PC版，我们无法确认届时PSV版画面会达到何种水平，不过就目前来说，即使PC版的最低配置画面也非常不错，因此我们有理由相信到时候的PSV版会有不亚于目前PC最低配置的画面水准。而游戏系统方面，目前本作已经十分完善，值得一玩的地方在上面的感受中酷洛洛也有描述到。另外毕竟是日服、毕竟是网游，相信不少同学都会关心游戏的网络状况问题，虽然PC版刚开服的时候确实情况不太好，到晚上网络延迟似乎是理所当然的事情，但随着一次又一次的维护以及服务器更换，目前已经处于一个较为稳定的情况。即使晚上时段酷洛洛不开代理，也不容易出现网络延迟了。相信PSV版发售的时候，游戏的网络问题已经彻底解决了吧。

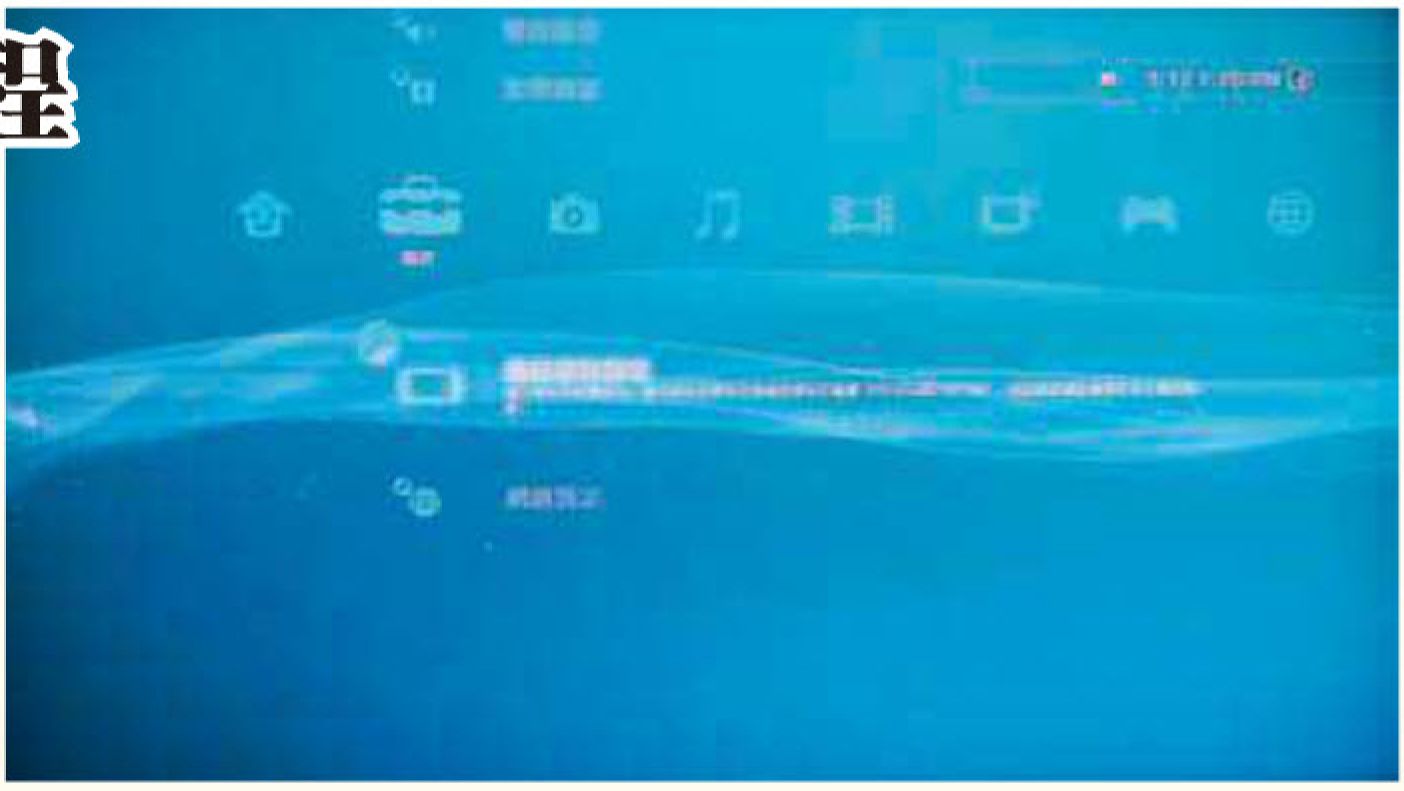


PSV上玩PS3？ PSV遥控PS3操作教程

其实从PSP时代开始，玩家已经可以通过索尼提供的官方功能，让PSP成为PS3的手柄+显示器。而到了现在，该功能也延续到PSV身上，我们可以利用PSV在家中甚至在网络上控制你的PS3。那究竟我们应该如何操作呢？破解的PS3与官方系统PS3在PSV遥控方面有什么不一样的地方呢？本辑“PSV总部”就来和大家了解这个问题。

官方系统操作流程

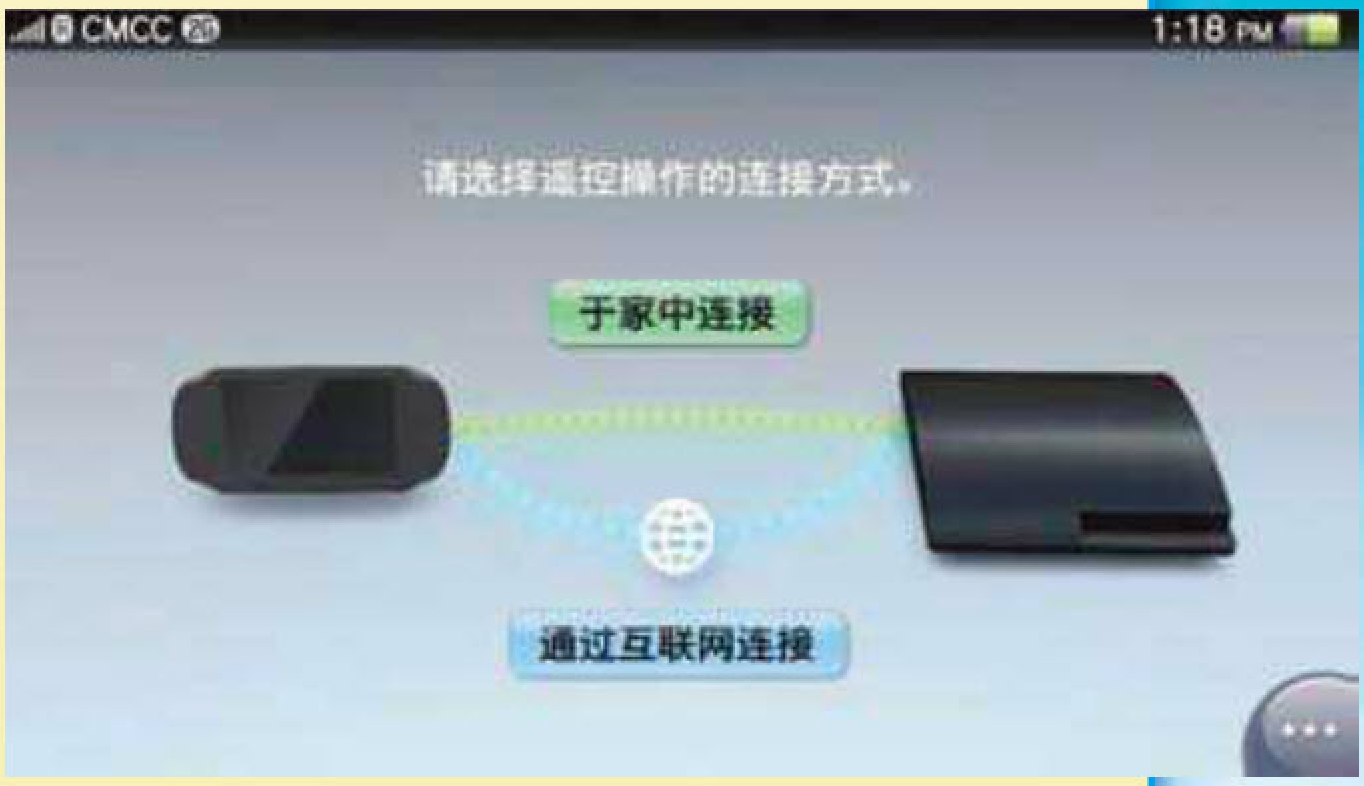
1. 首先确认你的PS3为4.0以上的官方系统，之后进入设定→遥控游玩设定→登陆装置。



2. 在登陆装置界面中选择“PS Vita”，让PSV成为PS3的遥控显示设备，之后PS3界面就会显示8位的标识码，之后我们拿起PSV准备下一步操作。

3. 打开PSV选择遥控操作，点击“继续”后会出现提示输入标识码，将我们之前从PS3上获得的标识码输入其中，之后点击“添加”，系统会自动搜寻之前获得标识码的PS3并进行连接，连接成功后PS3以及PSV会同时添加完毕的提示。

4. 在PSV点击“继续”后，系统会让我们选择“于家中连接”还是“通过互联网连接”，前者我们只要把PSV放在PS3接收方位内（约10米）即可控制；而后者则通过互联网进行连接，需要PS3和PSV同时连接网络，且两机使用相同的PSV账号登陆。由于互联网连接效果较差（尤其是国内ADSL上传速度非常悲剧），这里酷洛洛并不推荐尝试互联网连接，选择“于家中连接”后PSV会进入连接等待画面。



5. 现在我们回到PS3操作上。选择网络→遥控游玩，之后PS3就会出现黑底白字的操作提示界面，这时我们放着不管。稍等一会儿就会出现遥控操作正在进行的提示，这时你的PSV上就会显示PS3的系统界面了。注意这里若等待时间较长，可以返回后再尝试一次，若还是无法进行连接，可以用PSV数据线把PSV以及PS3连接在一起，这时就会立即连接成功了。

破解系统的操作流程

虽然目前的破解PS3系统，其基础版本都在4.0以下，但其实只要稍微更换一下其中一步，同样可以让PSV遥控PS3。这里我们以3.55系统为例，在“官方系统操作流程”中的第2步中，破解系统的登陆装置虽然没有PSVita的选项，但是我们可以选择“手机”。之后PSV按照官方操作流程来与PS3可以进行连接。

官方系统与破解系统在遥控操作上的不同点

虽然官方系统以及破解系统都可以利用PSV进行遥控游玩操作（PSP也同样可以），但两者在使用权限上会有所不同，而且破解系统在某种程度来说比官方系统更方便。使用官方系统进行PSV遥控操作，玩家是不可以使用PS3中的游戏功能的，一旦选择BD游戏或者其他的下载游戏，都会提示“遥控游玩无法进行操作”的提示。但是使用破解系统则没有这个限制。

▲在3.55破解PS3下，用PSV遥控PS3运行《战国BASARA3》，虽然画面效果略差，但至少可以玩。

www.dooland.com

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

栏目主持：苍穹

任天堂3DS掌机情报专栏

读者们拿到本辑《掌机王SP》的时候3DS LL就已经开卖了，而除了港台版的3DS离我们越来越近外，网上流出的神游版3DS图片也令人浮想联翩。锁区依旧是玩家们最关注也是最头疼的问题，其实只要对应版本的游戏发行不落后日、美版太多的话，完全中文的操作界面无疑更具有亲和力。

3D短波

GAME

7月11日： 任天堂e商店日服更新了下载游戏《ARC风格 棒球3D》以及GB模拟游戏《炸弹人GB3》，前者继承了“《ARC风格》系列”作品的传统，风格轻松易上手，并支持一款游戏两台3DS联机对战。美服于次日放出了下载游戏《功夫强尼》，这款动作游戏中包含很多向经典作品致敬的要素——比如主线剧情是“救女友”（笑）。除了两线式的爽快战斗场景外，游戏中还不时穿插Game & Watch式复古风格的关卡，玩家需控制强尼不断跳过炸弹前进。

▲《功夫强尼》颇有当年FC《成龙踢馆》的味道。

SOFTWARE

7月14日： 口袋迷们期待已久的《口袋妖怪 全国图鉴 专业版》终于上架，软件的功能相比免费版有了大幅强化，具体的介绍请参看后面的“下载推荐”。目前此图鉴只在日服有售，美版3DS的玩家还需要耐心等待。

EVENT

7月17日： 任天堂在YouTube上开设了官方频道，为网友提供过往的任天堂网络直播会（Nintendo Direct）影像内容。次日任天堂也利用该频道尝试进行了一场简短的网络直播（并没有用一直以来的nico），主题是介绍《东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练》，时长仅10分钟。玩家们今后在观看任天堂网络直播会时也多了一种选择。

▲直播会以岩田聡社长和川岛隆太教授对话的形式展开。

GAME

7月18日： 任天堂e商店日服更新了众多内容，包括有FC《洛克人》等3款模拟游戏，《农场精灵》和《超级练脑的5分钟魔鬼训练》的试玩版，以及两款原创下载游戏《轻松乒乓球》和《逃出丧尸城》。以“丧尸”和“求生”为主题的游戏作品很多，《逃出丧尸城》做出了自己的特色，在故事模式中玩家需利用有限的弹药突出重围，路上会遇到其他生还者，特定的场景中还有激烈的BOSS战。无限模式中武器的弹药无限，玩家可以爽快地体验本作战斗的乐趣。

▲面对数量如此庞大的丧尸，如何逃出生天？

GAME

7月25日： 任天堂e商店继续追加新内容，日服方面提供了FC《超级马里奥兄弟2》等3款模拟游戏，《光之美少女》、《时间旅人》、《旧校舍的少女》这3款游戏的试玩版，以及下载游戏《ARC风格 女子足球3D》。美服方面则于次日追加了下载游戏《行星征服者》。

▲足球游戏不少，以女足为主题的倒是真心不多。

SYSTEM

7月25日： 3DS的系统进行了小幅更新，Ver.4.3.0–10版并没有太明显的变化，旨在提高e商店的安全性和系统的稳定性。由于7月28日后3DS就会推出数字下载时的销售方式，此次更新应该也是为了提前处理好系统上存在的安全隐患。另外更新系统后任天堂e商店增加了一项目“给您的推荐（あなたへのおすすめ）”，系统会根据本机的游戏购买历史、搜索历史等进行判断，为玩家推荐一些类似的游戏，还算有一定的实用价值。

下载推荐 详实的口袋妖怪大百科！

在《口袋妖怪 立体图鉴BW》开放下载时，玩家们就都认为是不完全版，并期待“全国图鉴”版，如今全国版终于来了，这里为大家来做一下介绍。由于支持多种语言，故除了介绍日文版外，也捎带着把英文版的一些菜单介绍下，希望能帮到大家。

3DS | ETC | 其他·资料软件

口袋妖怪 全国图鉴 专业版

ポケモン全国图鉴Pro

推荐度 A

Nintendo	日版	2012年7月14日
1人	1500日元	无对应周边

标题菜单		
日文	英文	译名
ポケモン图鉴	Pokedex	精灵图鉴
わざ辞典	Move Dex	技能辞典
ポケモンチャレンジ	Pokemon Challenge	口袋问答竞赛
记录・アルバム	Records/Album	记录与相册
ARファインダ–	AR Viewer	AR发现者

如果停留在标题画面一段时间后，上屏会开始随机播放精灵的动画，这时下屏菜单最上方多出“このポケモンを图鉴で调べる”（英文为“Check this Pokemon's Pokedex entry”）的选项，点击后能直接进入正在播放的精灵的资料。

设定选项

点击下屏右上的齿轮图标，下屏就切换进设定界面，同时上屏随机播放精灵的特殊动作画面。设定界面有两部分，左半部分是书签，右半部分“メニュ–/Menu”是菜单选项。

书签（ブックマーク/Bookmarks）： 查看精灵图鉴或技能辞典时，点击齿轮图标后，其中精灵为“ポケモン/Pockmon”，技能为“わざ/Moves”。查看精灵或技能时进入设定界面，左侧框内多出“登录/Register”的按钮，点击后该精灵就被登录，以后可以随时查看，精灵和技能分别可以最多登录16个。删除时，点击“编集/Edit”后点击精灵或技能名字左边的叉即可。

モード： 选择语言为日语的专用选项，

“汉字・详细”是日文汉字显示，“かな”是假名显示。

背景/Scene：选择图鉴的背景，1为科幻场景，2为蓝天绿地，3为树林，4为月球上，5为海底，6为机械背景。可以根据查看的精灵来选择。

ウィンドウ/Window：窗口颜色及图案，也有6种，可以根据精灵及背景来选择。

BGM：背景音乐选择，共有3首不同风格的音乐选择。除了选择音乐，还有ON和OFF按钮来开启或关闭背景音乐。

3Dボリューム/3D Depth：3D景深选择，配合3DS滑钮可以实在更大范围的3D景深选择。其中“弱め/Reduced”为较弱，普通/Normal为普通。

言语切り替え/Switch Language：本软件支持6种语言，包括日语（日本语/Japanes）、英语（英语/English）、法语（フランス语/French）、德语（ドイツ语/German）、意大利语（イタリア语/Italian）和西班牙语（スペイン语/Spanish）。选定语言后按“切り替え/Switch”按钮即可切换语言，按“キャンセル/Cancel”按钮退出语言选择。不同的语言下除了语言本身不同，界面和图鉴图标布局上也会有一些差异，而且朗读的人语也不一样。

このソフトについて/Credits：制作人名单。

操作

以下操作对应本游戏中的大部分模式，当然也有对应的触摸操作，下面只介绍按键功能。

按键	功能
滑杆	调整视角
←/→	切换到相邻的精灵
↑/↓	上下拉动下屏
A	确定
B	返回前页
X	切换键，如在图鉴主界面和设定界面切换、记录与相册间切换等
Y	展开精灵的标尺列表

精灵图鉴（ポケモン图鉴/Pokedex）

精灵图鉴是软件的主要模式，和《立体图鉴BW》不同，本作在一开始就收录了除梅萝爱塔和盖努塞克特以外的647种精灵的全部形态。进入后上屏是3D立体的、一直在动的精灵图案，按下A键精灵还会做出特别的动作。其中比克提尼、莱西拉姆和泽克罗姆有两套特别的动作，其两套动作顺序交替播放。我们可以通过旋转滑杆来从各个角度观察精灵，还可以观看精灵的特殊动作并使其在动作中定格以更加方便观察。此外还可以通过十字键的左右以及点击下屏滑标来切换精灵。

在这个模式中，我们可以查到精灵非常完备的资料。其中上屏为精灵的画面，最上一行依次显示精灵名、类别以及属性，下面一行显示全国图鉴编号和性别。下屏则是该精灵的详细资料。

▲本作是基于《黑2・白2》的全国图鉴制作而成。

在下屏的最上行有三个图标，其中左箭头图标是返回上一个界面，精灵球图标是回到标题画面，齿轮图标是进入设定画面。下屏最下方是标尺和滑标，点击标尺可以展开或收回精灵菜单，展开后下屏显

示名字栏、上屏显示精灵的3D图片，非常直观。可以通过点击标尺以及移动滑标来迅速查找精灵。点开标尺栏后，名字栏上方有两个选项，左边的是排序，可选排序方式包括图鉴编号（番号/No.）、名字（名前/Name）、身高（高さ/Height）和体重（重さ/Weight），排列顺序选项用圆盘表示，转动圆盘内侧把选项转到选框中退出即可。检索项目包括名字（名前/Name）、蛋组（/Egg Grroup）、属性（/Type，有两个选项，方便检索双属性的口袋妖怪）、特性（特性/Ability）、登陆（登陆わざ/Register Moves），除了名字检索需要输入，其他检索项目也都是方便的圆盘选择。

往下的两行是精灵的6项种族能力，即HP、攻击、防御、特攻、特防、速度（素早さ），作为隐藏数值，官方依旧没有给出具体数字，而是用格子来显示种族值的高低。

再往下就是身高、体重和精灵介绍。下面一行图标中，CUT板图标是让精灵做特殊动作，音符图标是让精灵发出叫声，暂停/播放图标是让精灵定格以及恢复动作。最右边的是AR图标，如果已经给精灵拍摄过AR照片，那么在暂停按钮右边还会多个相片图标，点击后上屏会显示AR照片，再次点击后上屏，就恢复回图鉴画面。

▲拍摄AR照片后，AR图标左侧会多出照片图标。

精灵介绍下方的“タマゴグル–プ/Egg Group”是蛋组，蛋组下面是“特性/Ability”，其中黄色字的是梦特性。

接下来的“进化の流れ/Evolution”是进化方法及分支，图文并茂非常一目了然。“タイプ别相性/Matchup by Type”是属性相克，显示该精灵被不同属性的攻击打了后所受的伤害倍率。

“覚えられる技/Moves”是可掌握技能，其中“L”为升级技能，“わ/TM”为技能机技能，“ひ/HM”为秘传机技能，“おしえ/Tutor”是定点教学技能，“タマゴ/Egg”是遗传技能。

技能辞典（わざ辞典/Move Dex）

该模式是游戏的另一大重要部分，上屏最上栏是技能名和技能属性，下面一行威力、命中、PP威力三项数值。再往下是技能是否为远距离攻击或直接攻击，是的话为“○”，不是则为“–”。第二栏最右边是技能类型，即物理、特殊和变化。接下来一栏是攻击范围。范围下便是技能的介绍。

下屏界面中，上方三栏的左箭头、精灵球和齿轮的作用与精灵图鉴完全一样，接下来是战斗效果介绍。战斗效果下是可以掌握该技能的精灵，以及这些精灵的学到方法（升级、技能机、定点教学、遗传）。

口袋问答竞赛（ポケモンチャレンジ/Pokemon Challenge）

关于《口袋妖怪》知识的问答题，前几道是直接开启，后面的大多数要满足一定条件后解锁，最后的几道题则支持密码设定并与朋友交流谜题。默认的几道看图说话还容易些，后面的一些文字介绍对不大擅长英语或日语的玩家就有些困难了。

▶换个角度看精灵，猜猜是哪个？

记录与相册（記録・アルバム/Records/Album）

目前图鉴中精灵的观看状况，可以点击右上的“记录/Records”和“アルバム/Album”或者按X键切换。

记录

上屏有5项记录，都给出当前数目及所占总数的百分比。第一行“読んだ数”是观看精灵图鉴相关，第二行“見つけた数”是AR观察精灵相关，第三行覚えた数是在问答竞赛中答对的相关精灵的知识。每个精灵都有这三项记录并用图标显示，点击下屏的三个记录的图标还会把拥有该记录的精灵筛选出来。

三个记录下的两项和问答竞赛相关，“チャレンジ问题数/Challenges Available”是参与口袋问答竞赛的次数与百分比；最下行的“パ−フェクト/Perfect”是全答对的题组数目及百分比。

相册

记载AR拍照的情况，会列出全部用AR拍照过的精灵，第一行“图鉴に登录されている写真/Photo Registered to Pokedex”是当前拍摄的AR照片，第二行“登录されているポケモン/Registered Pockemon”是拍摄AR照片精灵的数目，“追加可能な写真/Photos Remaining”是还可继续拍摄的AR照片数目。如果所拍照片在SD卡中删除，那么这里依旧显示有照片，但是为空白。可以通过点击“编集/Delect”按钮来删除照片。注意，如果一次拍摄多个精灵的AR照片，也只会计入拍照前语音朗读其名称的精灵。

AR发现者（ARファインダ-/AR Viewer）

通过摄像头来识别AR码的模式，本作的AR码和《立体图鉴BW》一样，都是在6×6的范围内由黑、白色方块拼出，其中最外一圈的20个方块区域全部为黑色，真正变化的只是中间的16个方块，通过这些方块的黑白两色的组合，来显示出不同的口袋妖怪。AR码可以是显示器里的图片，也可以画在纸上或自己拼出来。当用镜头识别到AR码后，3DS的上屏中就会出现精灵并与现实背景结合起来。AR识别支持陀螺仪功能，因此即便是AR图片垂直于水平面，精灵依旧是立着的。

进入该模式后，上屏完全用来取景。下屏的最上一栏依旧是左箭头、精灵球和齿轮，当成功识别AR码并显示精灵后，下屏中间的区域会显示精灵的简单资料并可通过点击进入到该精灵的详细图鉴中。

最下方的一栏里，CUT板是投出苹果让精灵做出动作；时钟图标是投出时钟让精灵的动作定格；音符符号依旧是让精灵叫出声音；战斗图标是用不同技能对该

▲分别从桌面的AR拼板和显示器上读取出AR码后显示的两只精灵。

精灵施以攻击时的效果（拔群、普通、减半、无效）；领奖台图标是当下通过AR码识别的精灵中的各项能力（六围和身高体重）排名；相机图标是拍照。

当拍照结束后，如果满意，就按“SDカ–ドに保存/Save to SD Card”按钮将照片保存起来，如果不满意就按Sキャンセル/Cancel退出”。

AR设定选项

上屏有5项记录，都给出当前数目及所占总数的百分比。第一行“読んだ数”是观看精灵图鉴相关，第二行“见つけた数”是AR观察精灵相关，第三行覚えた数是在问答竞赛中答对的相关精灵的知识。每个精灵都有这三项记录并用图标显示，点击下屏的三个记录的图标还会把拥有该记录的精灵筛选出来。

▲马修在2008年回老家时拍的家附近的广场，给舞太极扇的阿姨们前面加个帕鲁基亚。

三个记录下的两项和问答竞赛相关，“チャレンジ问题数/Challenges Available”是参与口袋问答竞赛的次数与百分比；最下行的“パ–フェクト/Perfect”是全答对的题组数目及百分比。

在AR发现者模式中，下屏右上角虽然也有齿轮图标，但进入后是该模式专有的设定选项。

背景设定/Backkground Setting：下面只有一个选项，即“SDカードからなみむ/Load from SD Card”，点击后会展开SD卡的图片文件夹，选定后背景图片半透明化，对着口袋妖怪AR码，选定口袋妖怪的位置，就可以直接拍出和图片合成好的AR照片。虽然本作取消了《立体图鉴BW》里的继续以拍好的图片做背景的连续拍摄功能，但也可以通过继续读取SD卡的拍摄好图片来达成新照片做背景的效果。

マイクによる/Micorophone Spin：麦克风旋转，点ON开启后，在识别出AR码对应的精灵后，对着麦克风吹气，精灵会转起来，吹得力气越大精灵转得越快。

床面表示/Base Effects：拍摄后是否显示精灵下方圆形阴影，如果拍天空中或阴天背景下，就选择OFF关闭吧。

アルバム/Album：点击后直接进入AR相册，查看拍摄好的AR照片。

スゲール调整/Scale Setting：比例调整，拍摄多精灵时体现出形体大小上的差异。

焦距图标：放大及缩小AR码识别到的精灵，往左是缩小，往右是放大。

リセット/Reset：将焦距恢复到默认的中间位置。

▲在深圳南澳拍的照片，通过图片的二次背景应用，给加上两个精灵：雷神和土地神。

说实话，充值的时候很心疼，毕竟这只是款应用软件。但充值完下载后，花钱的不爽感很快被精灵们活灵活现的动态表演带来的乐趣给取代了。本身的图像和资料都没得说，看本人在文中弄的AR照片应该也能知道这玩意有多让人欲罢不能，能把一款应用软件玩出这么多花样，厂商也的确有创意。如果充得起这1200日元（接近100元人民币），又是《口袋》FAN，那么就让这款软件长驻你的3DS吧！

栏目主持：纸鸢

便携领域

又到了新一辑“便携领域”的时间，除了7月20日“牛排”在中国内地顺利发售之外，近期恐怕也就是迷你版iPad的消息让人眼前一亮了，目前7寸左右屏幕的平板电脑是苹果的市场空白，不过有谷歌的Nexus 7和亚马逊的Kindle Fire这样的同类“赔本”产品在前，迷你iPad即便真的存在，恐怕也不会如想象中一帆风顺。

情报室

Spicy Horse新作《疯狂童话》即将登陆iOS和Android

《疯狂童话 同一世界》是American McGee公司旗下Spicy Horse Studio制作组推出的一款社交类游戏，该作真正实现了跨平台联机：使用网页浏览器，iOS设备或者Android设备的玩家第一次实现了实时沟通。制作人McGee表示，游戏的灵感来源于世界各地的童话故事，其中就包括著名的天方夜谭。游戏的玩法类似PC名作《百战天虫》，采用回合制多人游戏的模式，并且提供了丰富的武器供玩家使用，虽然主要采用了2D画面表现，但游戏中也不乏3D关卡，全3D的画面也让游戏的操作和玩法复杂了许多，这种高难度关卡显然是为那些对游戏深度有要求的玩家设计的。根据国外玩家试玩的反馈，虽说本作的游戏素质还不错，但缺点也不能忽略，武器系统的混乱以及联机挑战模式有每日一次的限制就让人很是不爽，并且本作中大多数道具采用了内购的收费方式，这也可能导致游戏的受欢迎程度降低。

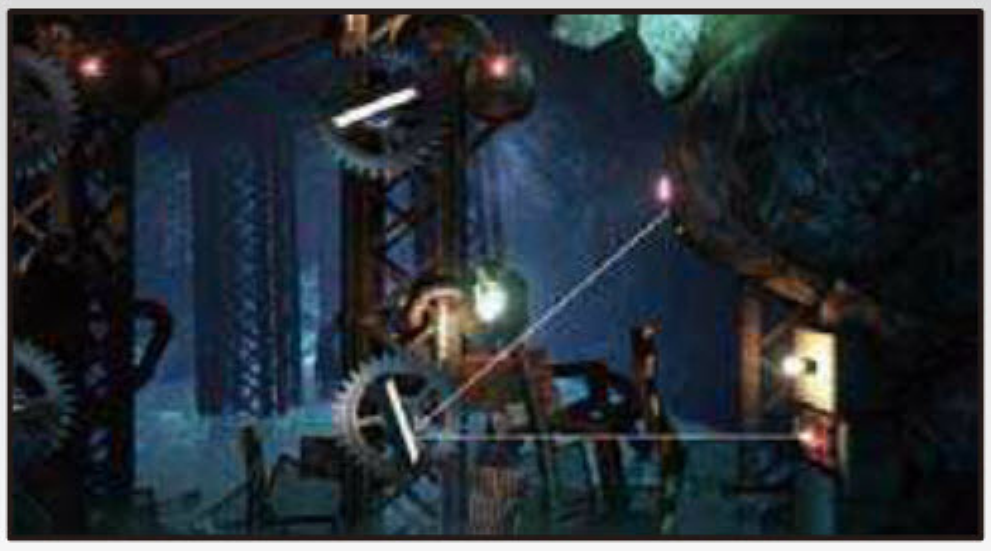
鸭嘴兽泰瑞在哪里？迪士尼新作已上架

迪士尼移动在移动平台上为用户带来了很多超人气游戏，《鳄鱼小顽皮爱洗澡》、《神庙逃亡》等作品更是在玩家中有着很高的口碑。众所周知，《鳄鱼小顽皮爱洗澡》曾创下全球80个国家下载冠军纪录，而此次迪士尼移动又为玩家带来了新作《鸭嘴兽泰

瑞在哪里》，能延续这种超高的人气也并不让人惊讶。该游戏取材自美国热门动画《飞哥与小佛》，游戏中的鸭嘴兽泰瑞将以“特务P”的身分出现，蓝蓝的身体，头上戴着一顶特务专属的酷酷帽，常常一脸紧张的神情，但有时又会有令人喷饭的无厘头演出。本作沿用了《小鳄鱼》的游戏引擎，一方面保持了《小鳄鱼》中直观的操作方式以及富有趣味的游戏背景，另一方面增加了游戏过程中水的变化形态，玩家可以体验各种形态的水，切开各关卡的泥土引导水和蒸汽穿过冰、石头进入管道，既需要动脑，又具备极强的画面吸引力，不过现在第一版本的4个章节中只有80多个关卡，对于资深玩家来说这个数量实在是有点少，期待迪士尼在下一个版本中加入更多新鲜的元素。

虚幻引擎解谜新作《Unmechanical》将在八月上架

《Unmechanical》是一款全新风格的独特解谜冒险游戏，由Talawa和Teotl公司合作开发，猛一看还以为是《机械迷城》的续作，不过实际上它们并没有什么联系。本作采用了2.5D横版卷轴画面表现游戏，蕴含了各种复杂和棘手的谜题，对游戏中未知世界的探索也充满了引人入胜的气氛。玩家要操纵机器人主角在布满各种管道和机械装置的地下世界进行探险，并利用主角拥有的物体牵引光线能力与环境进行互动，不断地解决沿途的谜题，最终逃出这个世界。据悉，该作最初仅仅是作为一个很简单的学生项目，不过随着结构的搭建和要素的不断增加，公司觉得游戏越来越吸引人并正式提上开发日程。Talawa游戏公司的成员都是来自欧洲各个工作室的实习员工，而Teotl公司曾与Valve和Epic Games进行过深入合作，《Unmechanical》这款作品将会使用虚幻引擎进行制作，从目前官方也放出了游戏宣传视频来看，游戏的画面光影效果出色，许多物品细节也非常到位，感兴趣的朋友敬请期待8月游戏的正式发售。



iPad缓慢渗入科学实验室

尽管才上市几年的时间，但iPad已经侵入到各个专业领域，现身于教室、飞机、医院……如今iPad又走进了实验室。iPad在实验室的使用频率和重要性超乎一般人的想象。不久前，某大学的实验室管理员克里斯·格兰特仍需要带上各种昂贵的实验室工具，步行来到野外采样研究，而现在克里斯只需带一台iPad就能协助他完成日常的研究，克里斯数了数说，iPad能让他至少放下包括地图、手持GPS设备、照相机、测距仪，以及一本记录数据的记事本共5个工具，他们不再需要背着沉重的工具包。而科学家

们也需要吸收新的知识，了解世界科学的新进展，美国药物学家罗妮尔·史蒂文斯喜欢在iPad下载和阅读他所学专业的刊物，而且电子版的更新速度要比图书馆摆上纸质刊物的速度要快，罗妮尔说，用iPad阅读刊物，我不再需要在包里放入大本大本的杂志，再者，用iPad可以很快查阅到其他人的研究论文，更高效地吸收新知识。

虽说iPad在实验室具有不少的好处，但iPad渗入实验室的速度仍显得缓慢，大部分实验研究员都是在最近几个月内才将iPad带进实验室或者才刚刚接触iPad，而一些研究员也反映科学类应用虽然大大提升了他们的效率，但是由于使用的人数少，应用的价格往往都比较昂贵且专业性还有待提升。

HTC新款四核旗舰泄露 5英寸全高清触屏

硬件升级无疑是智能手机领域的主旋律，在配备四核处理器的机型悉数登场之后，更清晰的触控屏显示效果似乎成了厂商较量的新战场。日前，一款型号为HTC DLX 6435LVW的新款机型在GLBenchmark测试软件中浮出水面。根据相关测试信息显示，该机将配备的是为Adreno 320图形处理器，所以装载的将是高通骁龙S4 Pro系列中的四核处理器，其特色是采用28纳米Krait移动处理器架构，每核主频最高达到1.5GHz。该机不仅支持多模LTE、HSPA+、CDMA2000 1xEV-DO网络等功能，所使用的Adreno320 GPU性能更是相比过去提升了4倍。虽然现在对HTC这款旗舰级新机的其他功能了解不多，但该机的传闻却由来已久，今年4月底，著名科技博客BGR就曾经报道，HTC会在今年秋季推出一款对抗三星Galaxy S Ⅲ的旗舰级新机，其主要特色是会配备5.0英寸1080p全高清触控屏，不仅支持1080×1920像素的高分辨率，而且还特别强调该屏幕的每个像素并非PenTile排列方式，看上去是一款类似三星Galaxy Note的跨界产品。需要注意的是，虽然处理器和触控屏分辨率等规格比较可信，但该机是否真的会配备5.0英寸触控屏，以及是否支持手写等功能还有待进一步证实，不过根据以往的经验来看，随着软件测试信息的泄露，在未来一段时间肯定还会有该机更多信息被曝光。

Android 4.1源码发布 第三方ROM高潮将临

近日，Android开源项目技术负责人Jean-Baptiste M. Queru在Google官方论坛宣布，Google正式发布Android 4.1(Jelly Bean)的系统源代码，期待已久的新系统版本开源让无数开发者为之雀跃，这也意味着搭载Jelly Bean这一系统的电话和平板电脑很快就会在卖场中出现。Jelly Bean系统源代码发布是Android开源项目（AOSP）的一部分，该项目旨在让任何人下载Android操作系统，并对其进行修改和移植，目前几个大的厂家已获得Google的允许提前接触到了Jelly Bean，这样的做法显然是为了提早将其移植到自家的设备中，抢占市场的领先优势。Google在不久前的I/O开发者大会上宣布推出Jelly Bean，并且称 Galaxy Nexus、Nexus S、Motorola Xoom以及Nexus 7平板电脑将直接使用该操作系统，如果你的设备是三星的Galaxy S Ⅲ或HTC 的One X等，可能还需要等待几个月才能获得升级。

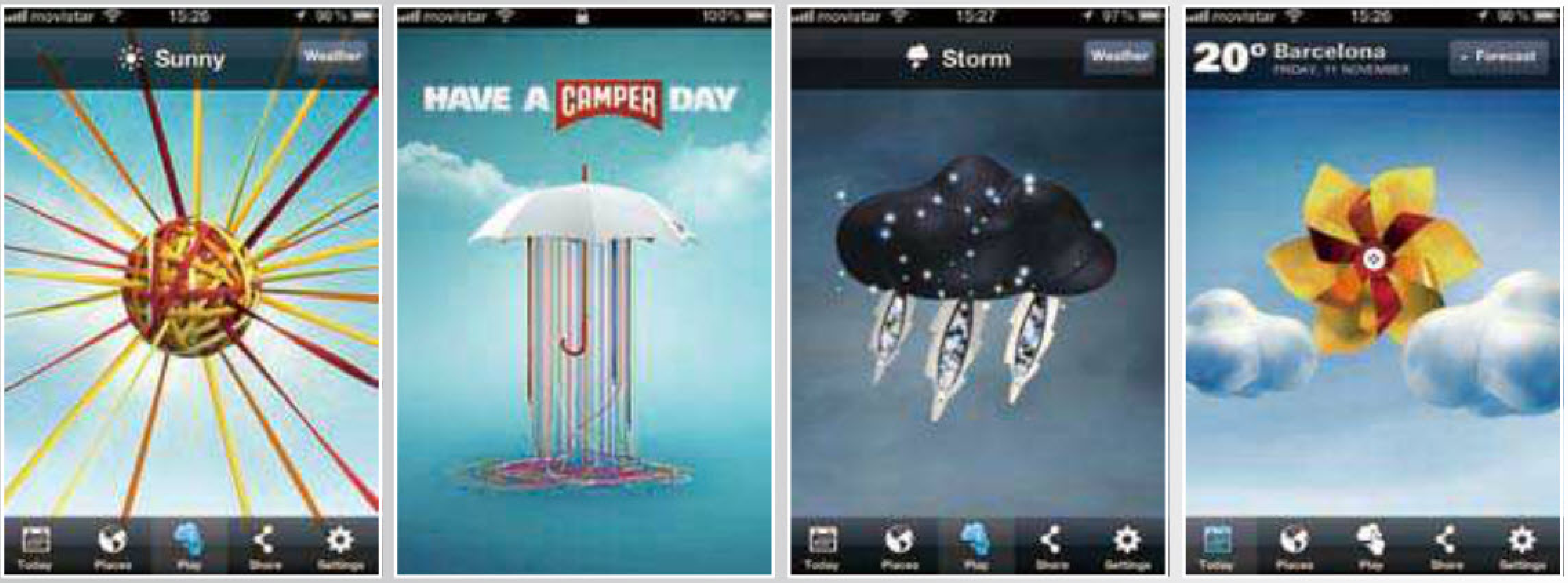
软件园

iOS

CAMPER Weather

类型：天气	厂商：Camper
价格：免费	版本：英文版

由于一般的用户关心的只有气温多少和是否下雨，所以除了专业类天气应用，越来越多的天气软件慢慢倾向于同质化，而开发者们也意识到了这一点，渐渐把着力点转移到了对用户有极大吸引的界面上来。本应用由知名制鞋业品牌CAMPER推出，一改常规天气应用的形式，让人耳目一新，比如在有云的天气界面中间会出现一个风车，而用户用手拨弄风车后周围的云朵也会被风吹散开来，而如果是雷雨天气用户可以通过拉拉链的方式把闪电“拉“出来的，龙卷风更是以CAMPER鞋带旋转的形式表现的，处处都显得与众不同。除了华丽效果外应用也没有忽略预报功能，点击右上角的按钮会弹出未来三天的天气预报，虽说信息并不是巨细无比，但也能满足大多数用户对天气预报的需求。本应用的互动方式非常有意思，视觉设计让人无法挑剔，但是由于一百多MB的容量让其读取缓慢，实用度略显得有点低。



Android

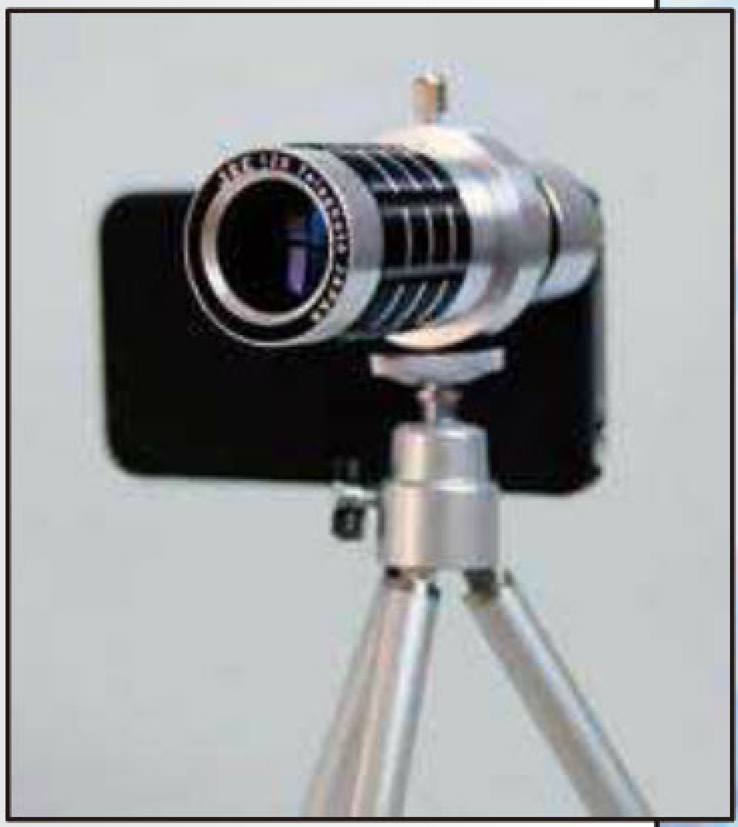
Flipboard

类型：阅读	厂商：Flipboard
价格：免费	版本：中文版

本软件是在iOS风光无限的一款阅读应用，曾获得《时代周刊》50项最佳创新之一、2012年第16届威比奖最佳社交应用等数个大奖光环，而近日这款应用终于登陆到了Android平台。Flipboard在界面设计上颇有造诣，整体看起来简洁直观，整个软件采用了一种类似纸张折叠效果的换页效果，用户只需要上下轻松滑动就可以进行换页，实际体验效果很流畅。在内容上，应用自带了包括新闻、科技、生活等众多分类的可订阅源，此外，最值得称道的地方在于除了一般的源用户还可以添加新浪微博、人人网、Google阅读器、LinkedIn、Instgram等账户，让应用自动调用这些账户的数据。笔者觉得本应用非常适合在坐地铁、公车的时候用来进行浅阅读，既能了解到最新的时讯和评论，也不会耽误太多时间，让生活变得更加有效率。

用奇异鸟镜头升级你的iPhone摄像功能

智能手机的丰富性给用户带来了诸多可能性，曾几何时，我们可能从未想过能在手机上看电影、打游戏，而自从拍照手机诞生以来，手机摄影就逐渐成为了人们日常生活中极为重要的一部分，经历了长期的发展，手机摄影像素已从当初的几十万一下跃升至几百万甚至上千万，成像素质也得到了大幅提升，不过人们总是不满足，感光元件CMOS质量提升遇到瓶颈时，厂商开始对手机的镜头打起了注意。



iPhone 虽然已足以应付大多数日常情况下的拍摄需求，但受限于技术水平以及便携性的要求，它仍然无法完全取代照相机的地位，而来自新西兰奇异鸟公司（JEC）为 iPhone设计了4款镜头，让iPhone的摄影功能得到了极大拓展。这四款镜头分别是一只 12倍长焦镜头、一只广角镜头、一只鱼眼镜头以及一只圆偏振镜（CPL），而该镜头套装中附赠了一个手机保护壳，壳上有用于上镜头的卡口。从外观上看这些镜头的制造工艺还不错，由于采用了金属材质，拿在手中感觉沉甸甸的，给人非常可靠的感觉。

镜头的质量好坏最关键的还是体现在光学素质上，在实际使用中这些镜头并没有想象中那么厉害，特别是那只12倍长焦镜头在最远端时的成像难以让人接受，首先是存在枕形畸变，并且在大光比的场景下会有很严重的紫边出现，最要命的是在画面四角会出现画质下降现象，以至于让构图不得不局限于中间，而类似的情况在其他镜头也存在，只不过没那么严重而已。个人觉得相对让人满意的是最不起眼的那个偏振镜，在有效消除物体反光的情况下并不会给画面素质带来什么负面影响。虽说这四款镜头还存在不少问题，但还是给用户提供了更多的可能，所谓摄影凭的是镜头后的那个“人脑”。

Android

神奇的阿力

Amazing Alex

■ Rovio ■ PUZ ■ 0.99 美元 ■ 英文版

因《愤怒的小鸟》而在全球走红的开发商Rovio终于推出其最新的游戏作品《神奇的阿力》，在该作发售前已经吸引了全球众多玩家的目光，让我们来看一看这款作品是否延续了《愤怒的小鸟》的高素质。

游戏讲述了Alex是个爱动手做东西的小男孩，玩家需要通过制作奇妙的装置找回自己的玩具，本作的精髓在于连锁反应，虽然此类形式的游戏早已不新鲜，但是游戏在谜题设计上都有着独到之处，充分利用了游戏内置的物理引擎，比如印象比较深的一关是要利用几个箱子把一个书堆弄开，让其中的气球飞出来，而玩家先要把箱子搭建得极不稳定，最后让最上面的箱子利用重力惯性落下来，砸开书堆，由此可见本作虽然画风卡通，但是解题思路更倾向于真实物体运动规律。除了内置谜题外，本作允许玩家自己设计关卡并分享给好友解答谜题，社交内容的增加对游戏的耐玩度也提升不少。总的来说本作虽然在玩法上并不新颖，但是Rovio在游戏体验和关卡设计上下足了功夫，喜欢解谜游戏的玩家不要错过。

Android

小龙斯派罗 云际争霸

Skylanders Cloud Patrol

■ Activision ■ ACT ■ 0.99 美元 ■ 英文版

Activision最为大家所熟知的是其“《使命召唤》系列”，而该公司也并不只是走铁血路线，本作就是其推出的一款可爱的射击作品。故事讲述了一只类似巨魔的怪兽用炸弹对监狱进行了爆破并释放了被关押的其他怪兽，而我们的主角就要奉命去消灭这些小喽啰。本作的画面清新可爱，玩家控制的主角小龙驾驶着热气球，需要躲过敌人的重重围堵，而游戏中不需要进行精细的瞄准，只需要点击画面上的怪物便可以击落他们，手感也相当流畅，不过需要注意的是有的敌人会向主角发射篮球，此时需要立即击毁它，否则中弹一次就会Game Over，而关卡中出现移动的炸弹也很需要玩家关注，不小心看错点中的后果很严重。小C觉得本作的高爽快度应该归功于流畅的连击系统，玩家只需要用手指划过敌人就可以让数名敌人在顷刻间灰飞烟灭，特别是通过划屏干掉一大群敌人部队时，会让人非常有成就感。虽说本游戏素质不错，但是略显突兀的内购系统多少还是破坏了游戏的平衡。

文 LIKY 美编 Sienna

光环视频收录

PSP | PUZ | 益智·方块

艾鲁猫方块

艾鲁猫方块		
アイル－でパズル		
Capcom	日版	2012年7月19日
1～2人	2990日元	无对应周边

可爱的艾鲁猫们又来到了我们的身边，虽然依旧是在暖洋洋的艾鲁村中，不过这次不再是体验休闲的猫村生活，而是要进行一场激烈的方块游戏大战。

游戏的基本系统与多年前Capcom的益智名作《街霸方块》如出一辙，完全可以把本作看作是换了一套故事背景和角色的《街霸方块》，如果你是一名经历过当年包机房与朋友火热对战的老玩家，对于本作应该能立刻上手，当然，这次的登场角色都变成了艾鲁猫，必杀技都经过了重新设计，演出效果也都贴合各个猫猫的特色，玩起来还是会有不少新鲜感的。下面我们就来看看本作的面貌。

基本系统

游戏的基本规则很简单，不同颜色的宝石方块会从上方落下，我们要尽量将相同颜色的宝石堆叠到一起，然后用炸弹宝石去引爆它们以便消去，消除的宝石会变为妨碍型的榛子宝石落到对方区域，如果谁的宝石堆到顶部谁就输掉。规则简单易懂，但玩起来却变化万千，堆叠的技巧、连锁的制造、引爆实机的把握……这些都相当考验玩家的头脑，再加上众多的登场角色，每名角色都有不同的必杀技以及攻击特性，让对战过程充满了变数，游戏的乐趣也正是在这激烈而又刺激的对战中体现。

画面解说

①即将落下的榛子宝石数目
②下一个要落下的宝石
③必杀技槽，消除宝石可以积蓄，蓄满后按下□键便可发动必杀技
④当前的得分
⑤游戏难度
⑥胜利局数

TIPS 关于操作

对战时，方向键用来控制宝石的移动，○键和×键用来旋转宝石，□键是释放必杀技。

宝石的分类

游戏中的下落方块主要分为5大类，分别为普通宝石、威力宝石、炸弹宝石、榛子宝石（どんぐりジェム）、彩蛋宝石，各自特性如下：

普通宝石：分为红色、蓝色、黄色、绿色4种颜色，遇到同色的炸弹宝石就会消除。

威力宝石：同颜色的普通宝石4个以上叠成正方形或者长方形就会形成威力宝石。

炸弹宝石：接触到同种颜色的普通宝石和威力宝石就能引爆它们，同种颜色的炸弹宝石也会相互引爆。

榛子宝石：攻击对方的妨碍型宝石，落下后会有数字，数字倒数到0就会变为普通宝石。榛子宝石无法直接用炸弹宝石破坏，不过如果临近有普通宝石被破坏时它会因为被卷入而被同时破坏。

彩蛋宝石：每隔一段时间才会出现的珍贵宝石，将它放置在某个颜色宝石上方时，己方区域内所有该颜色的宝石都会一瞬间消去，是一发逆转的重要宝石。

▲彩蛋宝石出现时就是一发逆转的最佳机会。

剧情模式

▲由长老主持的“方块祭”大赛。

▲最后的真・决胜战的对手是实力强大的长老。

因为村子最近好像有点欠缺活力，长老决定举办一场“方块祭”，让村子能够热闹起来，可爱的猫猫们怀揣着各自的梦想，参与到这场激烈无比的对战祭典中来。

剧情模式（お祭りに参加）算是游戏的主要模式，玩家要选择一名角色参加村子的“方块祭”，经过预选、本选、准决赛、决赛等7场比赛，打败其他对手夺取最后的冠军。比赛采用三局两胜制，在最开始可以选择难度，有简单、普通、困难3种。对战如果失利也不用担心，因为可以无限接关，而且接关的时候还可以重新调整难度。

登场角色

游戏中可选用的角色多达26名，不过最开始玩家只能选择主角“我的艾鲁”，其他的角色会在方块祭的剧情模式中随机出现，当战胜他们后，他们便会成为可选用的角色。由于完成一次剧情模式只会有7场战斗（不含怪物乱入），也就是最多让7名角色出现，所以要想让全部25名角色出现就要多刷几遍剧情模式才行。

对战开始前的准备画面可以按下△键查看角色资料，每名角色都有独有的必杀技以及攻击类型，其中攻击类型就是角色旁边的宝石图示，它代表了该角色攻击对手时落下的榛子宝石的排列规律，要想成为高手就要研究透对手的攻击类型，然后针对性地展开自己的堆叠。

▲名字左下方的宝石图案就是该角色的攻击类型。

角色资料一览			
角色	出现比赛	必杀技名称	必杀技效果
主角	–	ラッキ–エッグ	下回合出现彩蛋宝石
长老	真・决胜战	长老オ–ラ	利用奥拉防护将对手的攻击反弹回去
情报屋	预选1回、预选2回	情报屋のねばり	下落口那一列的宝石随机变成一种颜色
エピカ	预选1回、预选2回	色変わりのサ–ガ	自己区域的宝石随机变为同一种颜色
キラ	准决胜、决胜	バクダンコンサ–ト	3回合内，自己区域落下的宝石全部为爆弹宝石
ツバキ	本选1回、本选2回	ジェムあらしの术	对手区域所有宝石随机变换颜色
アロマ	本选1回、本选2回	ボルテ–ジダウン	对手的必杀槽降为0
シマシマ（小猪）	本选1回、本选2回	シマシマニア	将自己区域从下数3的倍数的横列宝石全部变为蓝色
ピンク	准决胜、决胜	ピンクデコレ–ション	5回合内，对手区域上开出粉红的花遮挡视线
リ–ル	本选1回、本选2回	まきもどしリ–ル	随机将对手区域的榛子宝石的数值恢复到原始数值
渔场长	预选1回、预选2回	大物一本钓り	用钓上来的鱼遮挡对手下一个宝石
ウルシ	准决胜、决胜	忍法爆遁の术	自己区域的普通宝石随机变成炸弹宝石
ルナ	本选1回、本选2回	プラスワンピッケル	对手区域的榛子宝石的数值全部增加1
ニャン次郎	准决胜、决胜	タルの泷落とし	随机消除自己区域中的普通宝石最多10个（力量宝石除外）
プ–ギ–假面レディ	预选1回、预选2回	プ–ギ–アタック	利用小猪的冲刺消除自己区域最下方的两行宝石（力量宝石除外）
トマト	准决胜、决胜	おかわりトマト	4回合内，双方下落的宝石全部都是两个红色
ランチ	预选1回、预选2回	いただきどんぐり	自己区域内的榛子宝石随机消除
农场长	预选1回、预选2回	クワの舞	自己区域内的榛子宝石随机变为普通宝石
园长	本选1回、本选2回	なかよしプ–ギ–	5回合内，对手区域上会有小猪妨碍
ガノ	准决胜、决胜	水平线	双方还未下落的榛子宝石数全部清零
虫捕り系	预选1回、预选2回	どんぐりキャッチ	3回合内，对方攻击过来的榛子宝石会累积起来而不下落
采掘长	预选1回、预选2回	どんぐりけずり	自己区域内的榛子宝石数值全部减2
ポポ（波波怪）	怪物乱入战	ポポの突进	对方区域中的爆弹宝石随机变为普通宝石
ヤオザミ（小盾蟹）	怪物乱入战	カウンタ–ブロック	1回合内，榛子宝石不会下落
ジンオウガ（雷狼龙）	怪物乱入战	いかりの放电	2回合内，对手的操作混乱
イャンクック（大怪鸟）	怪物乱入战	乱れついばみ	对手区域内的普通宝石会随机变为榛子宝石

怪物的乱入

剧情模式中有时候会有怪物乱入，此时就会增加一场乱入战，只有战胜了怪物才能继续后面的战斗。乱入的怪物共有4只，分别是波波怪、小盾蟹、雷狼龙和大怪鸟，只要战胜了它们，它们也会成为可选用角色，不过只能在对战模式中选用，而不能在剧情模式中选用。

▲雷狼龙乱入了。

主角的换装

主角“我的艾鲁”拥有换装的能力，换装可以在主菜单中选择，也可以在对战开始前的准备画面中按□键选择，换装除了能改变主角的外形，还能改变他必杀技（攻击类型不变）。游戏中的服装目前已知共有26套，除了默认的主角装外，其他的25套都要满足一定条件才能获得，具体如下：

1.其他角色的服装

用主角之外的其他角色完成剧情模式，便可获得对应角色的服装，主角换装后的能力与该角色的能力一致。比如用园长完成剧情模式后便可获得“园长の服”，换装后主角的必杀技便会变为园长的必杀技“なかよしプ–ギ–”。

2.トロのお面

获得方式：用3名角色（包括主角）完成剧情模式后便可获得。

必杀技：ホワイトシャッフル

必杀技效果：自己区域内所有普通宝石随机变换颜色。

▲戴上多罗的面具后主角变成可爱的多罗了。

3.クロのお面

获得方式：用6名角色（包括主角）完成剧情模式后便可获得。

必杀技：ブラックシャッフル

必杀技效果：对手区域内的所有力量宝石恢复为普通宝石并且改变颜色。

▲多罗的同伴库罗也同样登场。

4.マイメロディの服

获得方式：这是与三丽欧公司展开合作的特别内容，人气角色マイメロディ的服装，获得方法是通过下载，在游戏标题画面，选择ダウンロード，接入Wi-Fi后便可立刻获得。

必杀技：マイメロディのお願い

必杀技效果：自己区域内的所有榛子宝石的数值全部变为1。

▲来自三丽欧的人气角色美乐蒂。

5.クロミの服

获得方式：同样是与三丽欧公司展开合作的特别内容，人气角色クロミ的服装，获得方法同样是通过下载。

必杀技：オジャマチェリ－

必杀技效果：5回合内，让对手区域中出现樱桃来妨碍对手视线。

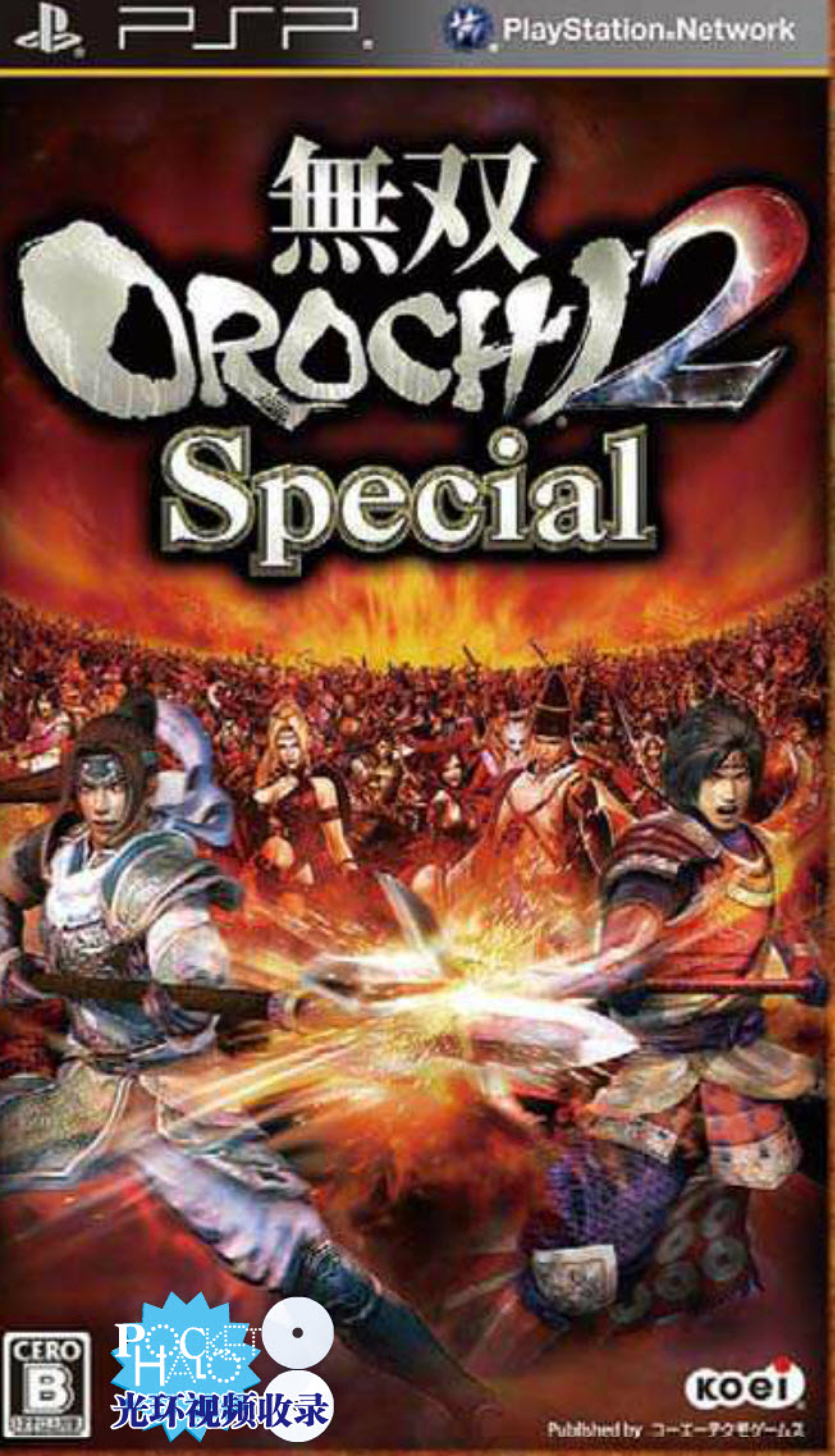
▲同样来自三丽欧的人气角色酷洛米。

一些基本技巧

好了，关于游戏系统方面的介绍也差不多了，至于游戏的心得技巧，因为实际游戏的变化太多不太好归纳总结，只有留待大家自己去摸索和实践了，这里只给初学者一点建议，就是初期不要看到能消除的方块就立刻消，小打小闹根本不会给对手带来任何影响，反而给对手带去更多的宝石，让他积蓄实力，一定要记住“厚积薄发”的道理，多积累力量宝石，同时有意识地间隔着堆叠炸弹，留下连锁的可能，等待时机引爆给对手一发致命的打击。当被对手反击出现满屏的榛子宝石时，此时就要能消就消了，利用普通宝石被破坏时榛子宝石会因为被卷入而被同时破坏的特性，尽量破坏下落通道周围的榛子宝石解除危机。只要撑过四五个回合，榛子宝石变为普通宝石，你就有可能一发逆转。

玩后感

系统的经典程度毋庸置疑，登场角色众多，收集要素也比较丰富，难度设置也比较合理，就算单人玩也充满挑战性和乐趣，对战过程充满了变数，经常被逼到绝地时突然一发逆转，那种感觉让人很爽，如果有机会与朋友对战无疑会有更多乐趣，是一款非常好玩的益智游戏，



文 随风 编 白菜 美编 sienna

PSP	ACT	动作·一骑当千
无双大蛇2 特别版		
无双OROCHI2 Special		
Koei Tecmo Games	日版	2012年7月19日
1～4人	6090日元	无对应周边

拥有“《无双》系列”中最多参战武将的作品《无双大蛇2 特别版》登陆PSP。本作标题相比家用机版增加了“特别版”三个字，除了将PS3原版的所有内容原封不动地移植到PSP上外，还增加了两名新角色。游戏在保证了打击感、内容丰富度的情况下根据PSP主机的特点修改了部分内容，适当地降低了难度。如此厚道的移植作，相信只要是“《无双》系列”的FANS，都不会愿意错过的。

系统解析

基本操作

键位	作用
↑	切换地图显示
↓	召唤马匹/特定模式下使用道具
←/→	调整视角/特定模式下使用道具
滑杆	角色移动
○	释放无双技
□	通常攻击/配合蓄力攻击为タイプアクション（特殊技）
△	蓄力攻击
×	取消/跳跃
L	防御
R	切换战斗武将
SELECT	–
START	跳过剧情或对话内容

主菜单

ストーリーモード：故事模式，该模式下可以收得各种武将、道具、武器等。
フリーモード：自由模式，可以选择在故事模式下已经过关的关卡攻略。

无双の战场：自由编辑战场后可以进行交换、对战的模式。
バトルロイヤルモ–ド：乱斗模式，三人一队进行竞技，可以进行通信对战。
ギャラリ–：查看角色的图鉴，游戏中出现的CG等等。
オプション：更改游戏中的设置。
ダウンロ–ド：通过PSN下载各种付费内容。

故事模式菜单

阵地菜单

武器屋：购买、炼成武器。
欢谈：提升、查看武将之间的好感度，触发特殊会话事件。
出击准备：更换使用武将，装备道具，或分配经验值等（注意分配经验值最大累积上限为99999）。
通信ブレイ：通过通信对战来邀请其他玩家一起攻关。
オプション：更改游戏中的设置。
メインメニュ–に戻る：返回主菜单。
光阵：进入选择关卡界面。

战斗准备菜单

战支度：更换战斗武将，装备道具等。
ミッション受注：查看并接受武将委托任务。
军团情报：查看战斗中的敌我双方情报。
チ–ム情报：查看自身队伍情报。
オプション：更改游戏中的设置。
阵地に戻る：返回阵地菜单。
メインメニュ–に戻る：返回主菜单。
战斗开始：开始作战。

主模式介绍

故事模式关卡

本作的关卡种类大致分为三种，即主线关卡、支线关卡和友好度关卡。主线关卡无难度，随着攻略流程逐步出现。支线关卡需要条件才能开启，其中包括了特定武将加入后选择特定的会话事件，又或者是完成特定的关卡后出现等等。友好关卡比较简单，当特定的武将加入就会显示，之后友好度再达到一定值后就会自动开启。无论是哪种关卡，难度均分为四种。难度越高，敌将的强度越大，但相应地，过关后获得的奖励也会越好。

注①：游戏中有一种“XXX战い·改变后”的关卡也算是支线关卡，满足条件后就会出现。出现后如果要进入改变前的关卡，可以在战场选择界面按下△键进行切换。
注②：友好度关卡所需的武将加入队伍后就会显示，但还需要将相互之间的友好度提升到第一阶段以上（333）才会出现相应的会话事件，触发会话事件后关卡才可攻略。

无双の战场

可以自由设定关卡难度，武将配置的模式。注意该模式下进行设定更改的话要消耗一定量的**コスト**值，例如更改原配置武将要消耗10点**コスト**等等。另外，本模式下可以特别追加パ–ツ装着，简单地说就是更改关卡的时间、给敌方全员附加士气下降、属性上升等附加效果，同样需要消耗**コスト**值。另外要注意的是，基本关卡的**コスト**均为50，同时无论是武将更改还是パ–ツ装着部件，都需要在故事模式中过关后获得。成功设定完毕后可以保存，还能够通过通信对战来和其他玩家进行交换，对战等。

バトルロイヤルモ-ド

乱斗模式。在该模式下，玩家可以组建一个三人队伍，然后和其他玩家或者NPC武将进行乱斗，在限定的时间内看谁得分最多来计算奖励。奖励的内容包括经验值、希少石以及武将之间的友好度等等。该模式下的规则如下：

①击破对手就可以得分。使用战术道具击破对手，有竞争要求任务时先完成任务要求也可以加算得分。同样，被击破的情况下会被对手夺走相应的得分。

②我方武将被击破后自动更换为下一名武将，对战中也可以随时更换，当三人全灭的情况下会从初始地点复活。另外，在对战模式中不能使用真・合体技、援护攻击或召唤马匹。

③在地图上可以看到各种颜色的球，接触后可以获得对应的战术道具，按下L键再使用方向键的←↓→来使用获得的战术道具。战术道具一次最多携带三个，根据颜色分为四个种类：

红色：炎属性或雷属性攻击效果。

黄色：昏睡、麻痹等陷阱效果，或者出现假道具造成其他对手能力低下。

蓝色：我方武将攻击力或防御力强化。

绿色：体力回复或自身透明化等有利的辅助效果。

③根据对战后的得分，可以获得一定的经验，同时奖励一定数量的希少石。另外，参与战斗的三名武将之间的好感度都会提升。

基础系统

武将加入

本作比起PS3版增加了两名全新武将，那就是来自“《忍者龙剑传》系列”的女主角之一**レイチエル**（蕾切尔），以及活跃在日本古代平安时期的著名阴阳师安倍晴明。总计130多名武将足够谋杀玩家大量的时间了。大部分武将会在剧情关卡中加入，少部分武将需要完成支线关卡和友好度关卡才能获得，总体来说难度不大，通关一遍基本可以收到所有的武将，以下是全武将加入条件一览。

魏

武将名称	加入方法
贾诩	完成洞口の战い
徐晃	完成洞口の战い
庞德	完成夷陵の战い
张辽	完成上田城の战い
蔡文姬	完成姊川の战い
曹仁	完成定军山の战い
张郃	完成许昌の战い
许褚	完成潼关の战い
夏侯渊	完成南郡の战い
夏侯惇	完成樊城の战い
曹操	完成樊城の战い

武将名称	加入方法
曹丕	完成成都の战い
甄姬	完成成都の战い
典韦	完成长坂の战い・改变后
郭嘉	完成樊城の战い・改变后
王异	完成长筱击退战

吴

武将名称	加入方法
黄盖	完成洞口の战い
太史慈	完成上田城の战い
周泰	完成长筱の战い
孙尚香	完成小田原の战い
小乔	完成小田原の战い
丁奉	完成小田原の战い
练师	完成长筱の战い・改变后
孙权	完成定军山の战い
吕蒙	完成长谷堂の战い・改变后
周瑜	完成长坂の战い
孙策	完成长坂の战い
大乔	完成长坂の战い
孙坚	完成本能寺の战い
凌统	完成洮水の战い
甘宁	完成三方ヶ原の战い
陆逊	完成合肥の战い

蜀

武将名称	加入方法
马岱	完成夷陵の战い
马超	初期即可
黄忠	完成夷陵の战い・改变后
鲍三娘	完成九州の战い
刘禅	完成长谷堂の战い
魏延	完成南中の战い
关羽	完成定军山の战い
星彩	完成许昌の战い
姜维	完成许昌の战い・改变后
张飞	完成阳平关の战い
赵云	完成阳平关の战い
诸葛亮	完成成都の战い
刘备	完成成都の战い
关索	完成牛头山の战い
月英	完成手取川机巧战
关平	完成街亭の战い
庞统	完成小牧长久手の战い

晋

武将名称	加入方法
司马昭	初期即可
邓艾	完成洞口の战い
王元姬	完成上田城の战い
诸葛诞	完成上田城の战い
夏侯霸	完成定军山の战い
司马师	完成潼关の战い
司马懿	完成成都の战い
郭淮	完成长筱の战い
钟会	完成洛阳攻略战

他势力1

武将名称	加入方法
太公望	完成寿春の战い
源义经	完成寿春の战い
左慈	完成姉川の战い
妲己	完成关ヶ原の战い
卑弥呼	完成关ヶ原の战い
孟获	完成南中の战い
祝融	完成南中の战い
伏羲	完成本能寺の战い
女娲	完成樊城の战い
董卓	完成成都の战い
貂蝉	完成潼关の战い・改变后
袁绍	完成剑阁の战い
张角	完成广宗の战い
吕布	完成大阪城の战い（需要貂蝉出战后与其接触）
孙悟空	完成真・古志城大决战
平清盛	完成真・古志城大决战
远吕智	完成真・古志城大决战

他势力2

武将名称	加入方法
かぐや	完成序章的战斗
安倍晴明	完成上田城夺还战
ネメア	完成九州の战い
リュウ・ハヤブサ	完成姉川の战い
弁庆	完成姉川の战い
あやね	完成长谷堂の战い
ジャンヌ・ダルク	完成定军山の战い
酒吞童子	完成许昌の战い
アキレウス	完成关ヶ原の战い
レイチェル	完成江东の战い
三藏法师	完成洮水の战い
百々目鬼	完成真・远吕智讨灭战
牛鬼	完成真・远吕智讨灭战
素戋呜	完成真・古志城大决战
真・远吕智	完成真・古志城大决战
哪吒	完成真・古志城大决战

战国1

武将名称	加入方法
くのいち	完成夷陵の战い
真田幸村	完成长筱の战い
森兰丸	完成长筱の战い
丰臣秀吉	完成长筱の战い
お市	完成许昌の战い
前田庆次	完成洛阳の战い
伊达政宗	完成洛阳の战い
杂贺孙市	完成定军山の战い・改变后
服部半藏	完成阳平关の战い
织田信长	完成本能寺の战い
浓姬	完成本能寺の战い
德川家康	完成成都の战い
上杉谦信	完成大阪城の战い
武田信玄	完成大阪城の战い
明智光秀	完成本能寺の战い・改变后
阿国	完成雒城の战い

www.doooland.com

战国2

武将名称	加入方法
立花暗千代	完成洞口の战い
岛左近	完成上田城の战い
岛津义弘	完成小田原の战い
ねね	完成许昌の战い
直江兼续	完成姊川の战い
前田利家	完成姊川の战い
浅井长政	完成长谷堂の战い
石田三成	完成潼关の战い
本多忠胜	完成阳平关の战い
北条氏康	完成长坂の战い
稻姬	完成夷陵救出战
风魔小太郎	完成寿春攻略战
立花宗茂	完成与势山の战い
长宗我部元亲	完成凉州の战い
今川义元	完成凉州の战い

战国3

武将名称	加入方法
黑田官兵卫	完成洞口の战い
竹中半兵卫	初期即可
福岛正则	完成寿春の战い
甲斐姬	完成小田原の战い
石川五右卫门	完成九州の战い
加藤清正	完成长谷堂の战い
宫本武藏	完成小田原の战い・改变后
毛利元就	完成关ケ原の战い
柴田胜家	完成许昌の战い
绫御前	完成贱ケ岳の战い
佐ケ木小次郎	完成南中扫讨战
ガラシャ	完成广宗の战い

武将熟练度技能

本作中，每一名武将都有一个固定的熟练度技能，玩家可以在武将状态栏等级的下方看到，只要出战的武将就可以发动武将熟练度技能，例如每击破100名敌人回复一定量的体力、又或者是连续攻击伤害增加等等。武将熟练度技能的好处在于，只要出战的武将，无论是否上场战斗，技能效果对全队都有效。同时，技能还分为等级，从最低的G到最高的S一共8个级别，在战场中使用该武将战斗就可以逐渐获得熟练度增加等级，等级越高，技能的效果越强。

注：有两名以上同效果技能的武将出战时，效果可以叠加。后期可以使用带有“习熟”技能的武器来提高武将熟练度累积的速度。

熟练度名称	效果	携带武将
体力增加	体力槽最大值上升	许褚/张飞/魏延/孟获/アキレウス/福岛正则
无双增加	无双槽最大值上升	曹丕/周瑜/诸葛亮/郭淮/太公望/岛左近
攻击增加	攻击力上升	典韦/庞德/关羽/远吕智/上杉谦信/宫本武藏
防御增加	防御力上升	曹仁/黄盖/伏羲/酒吞童子/德川家康/柴田胜家
速度增加	速度上升	张郃/孙尚香/孙悟空/三藏法师/くのいち/风魔小太郎
力型强化	POWER型的武将能力全面上升	吕蒙/丁奉/邓艾/女娲/丰臣秀吉/立花宗茂
速型强化	SPEED型的武将能力全面上升	大乔/星彩/貂蝉/哪吒/お市/直江兼续
技型强化	TECHNIQUE型的武将能力全面上升	甄姬/练师/关平/钟会/弁庆/稻姬
闪型强化	WONDER型的武将能力全面上升	蔡文姬/刘备/森兰丸/阿国/杂贺孙市/毛利元就
武将攻增	对敌方武将造成的伤害上升	王异/甘宁/黄忠/吕布/服部半藏/前田利家/佐々木小次郎
连续攻增	连续攻击敌人时造成的伤害上升	夏侯渊/周泰/关索/源义经/リュウ・ハヤブサ/织田信长
回转攻增	切换连击时造成的伤害上升	张辽/姜维/贞德/石田三成/浅井长政/竹中半兵卫
无双减轻	无双值的消耗量下降	刘禅/董卓/张角/浓姬/长宗我部元亲
武将防增	被敌方武将攻击时受到的伤害下降	徐晃/孙策/赵云/夏侯霸/平清盛/本多忠胜/加藤清正
被击减轻	受到连续攻击时的伤害下降	贾诩/郭嘉/卑弥呼/伊达政宗/ねね/北条氏康
经验值增	获得的经验值上升	妲己
熟练度增	武将熟练度技能的获得速度上升	百々目鬼
驯染值增	武器的驯染值（武器熟练度）上升速度加快	牛鬼/レイチェル
贵石增加	战斗后获得的贵石（金钱）上升	袁绍/今川义元/石川五右卫门
运增加	战斗后获得的武器、装备道具的质量上升	小乔/鲍三娘/ガラシャ
待机体力	操作角色的体力回复速度上升	陆逊/庞统/司马懿/诸葛诞/甲斐姬/绫御前
待机无双	操作角色的无双回复速度上升	孙权/月英/王元姬/祝融/左慈/黑田官兵卫
百击体力	每击破100人时回复一定量的体力值	太史慈/凌统/马超/あやね/真田幸村/岛津义弘
百击无双	每击破100人时回复一定量的无双值	曹操/孙坚/司马师/司马昭/武田信玄/立花暗千代
百击合力	每击破100人时回复一定量的真・合体技值	夏侯惇/马岱/かぐや/ネメア/前田庆次/明智光秀
临死复活	死亡时回复一定量的体力值复活，每次出战限一次	真・远吕智/素戋呜/安倍晴明

武将类型

相比较前几作，本作武将类型有四大种类，分别为POWER、SPEED、TECHNIQUE和WONDER型。每个类型的武将除了升级时能力成长方面会有细微的差别外，最大的区别在于可以使用一些特殊的行动方式。以下是四种类型武将独有的行动方式，灵活运用可以让战斗难度降低不少。

POWER

①ハイパ–ア–マ–：受到通常攻击和远距离攻击时不会硬直。

SPEED

①空中ダッシュ：跳跃中按下×键，可以在空中移动，发动中处于无敌状态。
②ジャンプキャンセル：可以在特定的连段动作中按下×键跳跃来强制取消动作。

TECHNIQUE

①クリティカルヒット：使用蓄力攻击击中空中的敌人时，能够给予其大伤害。
②ステップ：防御中按下跳跃键可以进行小距离跳跃，如果在跳跃中使用普通攻击则会变成冲刺攻击。

WONDER

①クリティカルヒット：成功弹反敌人的攻击时，使用蓄力攻击反击能对其造成大伤害。
②影技：攻击击中敌人的瞬间按下×键，可以追击敌人并让其防御崩坏，需要消耗一定的无双槽。

能力成长上限

武将类型	体力	攻击力	防御力	无双
POWER	554	525	505	248
SPEED	515	495	525	257
TECHNIQUE	495	505	515	267
WONDER	515	515	495	277

好感度系统

相比较前几作武将间的好感度，本作的好感度相对要更好提升。提升好感度的方式非常多，除了最基本的携带武将完成关卡外，完成武将委托的任务也可以增加武将之间的友好度。本作中最方便的是，在阵地中选择欢谈后，可以在饭店内花一定的贵石举行酒宴来直接提升武将之间的好感度。随着玩家章节的深入，酒宴的种类还会增加。武将之间的友好度一共分为三个级别，即普通，高い和最高三个阶段。好感度较高的情况下，可以获得以下的好处：
①携带好感度较高的武将进行战斗的话，当玩家操作的武将攻击敌人或被敌人攻击时，会出现使用援护攻击进行追击或打断敌人的攻击，好感度越高，发动的概率越大。
②特定之间的武将好感度达到一定程度时，可以触发会话イベント来开启特定的友好度关卡，从而让一些武将加入。
③当好感度较高的武将作为NPC（非队伍中可操作角色）参与战斗，过关后有一定概率随机赠送给玩家一件武器。
④当好感度较高的武将作为NPC（非队伍中可操作角色）参与战斗，过关后有一定概率赠送给玩家一张福引卷。

武将委托任务

在关卡开始前可以接到各个武将给予的战场任务，任务一般分为三种难度，完成条件都比较简单。例如限定时间内击破指定数量的敌人或武将，又或者在不使用无双技的情况下在指定时间内击破指定数量的敌人或

武将等。成功完成任务的情况下在过关后会增加该委托武将固定80点的好感度，失败的话会减少40点的好感度，后期一些高难度关卡要完成任务还是有一定的难度的，接受前要看清楚。

欢谈酒宴

在阵地菜单的欢谈选项中，玩家可以举行各种酒宴并触发好感度事件，想要开启一些友好度关卡用这种方法是最快的。提升好感度时需要注意：

①酒宴一共有四个级别，随着章节逐步出现，四个酒宴分别为：饮茶——花费少，可以同时提升全员少量好感度；游宴——花费中等，可以同时提升全员中等的好感度；大会宴——花费高，可以同时提升全员大量的好感度；观月宴——选定一名指定的武将，大幅提升其好感度。

②后期最常用的是观月宴，但要注意使用欢谈提升好感度有限制。当玩家将武将间的好感度提升到一个阶段的MAX时，就无法再提升了，此时必须通过其他方法来突破该阶段（例如带上该武将打一场关卡或乱斗战），突破后又可以用该方式来提升下一个阶段的好感度。

③提升好感度前记得选“会话听き手变更”换成需要提升的武将，如果要求是A、B、C三名武将之间好感度达到一定要求时，记得A对B和C提升完了还有B和C之间需要提升。另外，需要好感度开启的关卡，统一要求进入“高い”（第二阶段）好感度阶段即可出现对应的会话事件。

武器等级和驯染值

本作中武将的武器一共分为五个等级，即☆、☆☆、☆☆☆、☆☆☆☆和★。星等级越高武器的基础攻击力越高，击破敌人或者完成关卡都有概率获得各级别的武器。关卡的难度越高，敌人越强，击破后获得高星等级武器的几率越大。另外，武器还有驯染值，玩家在战斗中不停地使用该武器就可以提高武器的驯染值，驯染值增加后，可以获得额外的攻击力加成，成长到MAX时武器额外攻击力可以达到基础攻击力的80%左右。不过★武器比较特殊，基础的攻击力非常低，但驯染值提升到MAX后增加的额外攻击时是基础攻击力的数倍，除个别武将外，综合攻击力可以超过☆☆☆☆武器，因此★武器也是在商店中最贵且需要希少石才能购买的惟一类型武器（每位武将的★武器不止一种，攻击力的基础值也会有细微的差别，同时部分★武器的外观也比较特殊，由于炼成无法继承武器驯染值，因此后期更换武器不要太频繁）。

注①：就目前看来，吕布，前田庆次，本多忠胜，宫本武藏四人的☆☆☆☆武器基础值加驯染值MAX的总攻击力要比★武器高，左慈的☆☆☆☆武器和★武器MAX驯染值攻击力一样，其他武将都是★武器驯染值MAX时攻击力最高

注②：PSP版的武器驯染值提升比PS3版容易很多，后期可以配合武器的“调和”技能在一关内达到MAX（杀敌数在1000左右）。

武器的属性种类以及炼成

无论什么等级的武器都可以拥有最多8个不同的属性。即使是初始无属性，只有一个属性空位的武器，也可以通过炼成变成8个属性的强力武器。本作的武器炼成要简单很多，在武器屋选“武器炼成”后，选择一件主武器，然后可以将其他任意副武器的空属性栏位，以及属性全部炼成到主武器上。炼成根据附加的栏位和属性等级需要支付一定的金钱。本作中的武器属性种类非常多，除个别属性外，每种属性最高为10级，级别越高，属性的效果越高。以下是所有武器属性的效果：

属性名称	属性效果
炎	一定时间持续给予敌人炎属性伤害，体力徐徐下降
冰	一定概率冻结敌人，使其短时间内无法行动
雷	根据敌人最大体力给予相应的追击伤害，一定概率眩晕敌人
风	攻击无法防御，根据敌人最大体力给予相应的追击伤害
斩	根据敌人最大体力给予相应的追击伤害，一定概率将士兵一击必杀
神速	攻击速度上升
伸长	攻击范围扩大
连锁	连击数有效的持续时间上升
地击	通常攻击的威力上升
天击	蓄力攻击的威力上升
乱击	无双乱舞和无双奥义的威力上升
骑击	骑乘状态下攻击的威力上升
极击	武将的特殊攻击（タイプアクション）威力上升
破天	对空中的敌人造成的伤害上升
波击	射击和冲击波类攻击的威力上升
勇猛	对敌方武将的攻击力上升
吸生	攻击时附带吸收敌人体力的效果
吸活	攻击时附带吸收敌人无双的效果
速攻	击破武将时，一定概率获得速度上升的效果
搜集	击破武将时，一定概率掉落武器
夺取	击破武将时，一定概率掉落装备道具
报奖	击破武将时，一定概率掉落贵石（金钱）
武勋	击破敌人时，一定概率掉落经验卷轴
练磨	获得经验值的量增加
习熟	武将熟练度的上升速度加快
调和	武器的驯染值上升速度加快
天舞（最大等级1）	无双槽达到最大时，所有攻击附带已装备属性效果
诱爆（最大等级1）	攻击命中敌人时会释放冲击波
旋风（最大等级1）	普通攻击时会附带小型龙卷风
收敛（最大等级1）	攻击时真·合体技槽的累积速度加快
分身（最大等级1）	使用普通攻击时，可以释放分身进行追加攻击
天活（最大等级1）	可以无视体力发动真·无双乱舞和无双秘奥义

福引き（抽奖卷）

玩家持有福引き的情况下进入武器屋，使用就可以随机获得不同武将的10件武器，获得的武器等级，属性等完全随机，同一武将可能会出现一次获得两件武器的情况。获得福引き的惟一方法是通过好感度高的同伴在战斗后赠予。运气好的话，后期使用福引き可以获得★级武器。

贵石与希少石

击破敌将就可以获得贵石，相当于游戏中的金钱，可以购买武器或举行酒宴时使用。希少石比较难得，通常的获得途径为在難しい或修罗难度下释放真·合体技击倒敌人后，一定概率会掉落。或者在バトルロイヤルモ-ド中根据战斗得点获得一定数量的希少石作为奖励。希少石的主要作用为购买★武器。

装备道具和贵重品道具

本作中，玩家除了可以给武将装备一件武器外，还可以装备两件道具。道具大致分为两种，即装备道具和贵重品道具。装备道具一般可以提升武将某方面的属性，效果一般。击破武将，或者在关卡中击破箱子就可以获得。而贵重品道具装备后可以给玩家带来一些比较特别的效果，例如防御成功回复体力，击破敌将时会掉落更好的武器等等。装备道具的获得方法比较简单，而贵重品道

具获得的方法要稍微难一点，以下是所有道具的获得方法，以及获得道具时需要注意的事项。

①装备道具对关卡、人物没有要求。难度越高，获得装备道具的属性越强，后期可以装备带有“夺取”属性的武器来提高击破武将掉落装备道具的概率。

②贵重品道具需要指定关卡，并且难度为“難しい”或“修罗”，同时选择特定的必要武将在队伍中（只要出战即可，不要求该武将完成杀敌数），击破指定数量的敌兵后方可获得（相比较PS3版，本作要求杀敌数大幅下降了）。

③完成杀敌数后，画面会出现“贵重品 出现”的提示，此时再杀任意一个敌人就会掉落道具箱，如果恰巧遇到剧情武将在说话的情况，那么信息可能被覆盖。此时多搜索一下周围，把出现的道具全都拾取基本上不会遗漏。

④要取得贵重品道具，推荐在故事模式下进行，同时如果存在改变后的关卡，一律都是在未改变的关卡中获得。

⑤装备类道具的能力提升最高为20%，背水矛和背水盾最高为提升40%的对应能力，降低20%的对应能力。

道具名称	效果	获得方法	必要武将
朱雀翼	体力槽最大值上升	–	–
青龙胆	无双槽最大值上升	–	–
白虎牙	攻击力上升	–	–
玄武甲	防御力上升	–	–
神速符	速度上升	–	–
背水矛	攻击力大幅上升，但防御力大幅下降	–	–
背水盾	防御力大幅上升，但攻击力大幅下降	–	–
仙气环	武将熟练度上升速度加快	–	–
相克护符	受到敌方武将攻击时伤害减轻	–	–
藤甲铠	受到子弹或弓箭攻击时伤害减轻	–	–
纽带数珠	操作武将受到攻击时受身（L键）可以自动发动援护攻击	第一章“夷陵の战い”杀敌数达到800时出现	妲己/曹丕/夏侯惇/立花暗千代/姜维/前田庆次
无影具足	使用影技时，一定概率不消耗无双槽	第一章“上田城の战い”杀敌数达到400时出现	织田信长/典韦/贾诩/太史慈/太公望/直江兼续
活丹勾玉	使用武将的特殊攻击（タイプアクション）时，一定概率不消耗无双槽	第一章“洞口の战い”杀敌数达到600时出现	明智光秀/司马懿/孙悟空/吕蒙/ねね/司马师

道具名称	效果	获得方法	必要武将
流转羽衣	ステップ移动时有一定的无敌时间	第一章“寿春の战い”杀敌数达到400时出现	伏羲/上杉谦信/风魔小太郎/司马昭/张辽/黄盖
铁甲手	蓄力攻击中受到攻击不会被中断	第一章“长篠の战い”杀敌数达到400时出现	お市/曹操/女娲/邓艾/周泰/前田利家
无双铠	受到弓箭或弹药等射击型攻击时不会有硬直	第一章“小田原の战い”杀敌数达到600时出现	长宗我部元亲/周瑜/阿国/王元姬/源义经/凌统
八咫镜	乘骑状态下受到弓箭或弹药等远距离射击型攻击时一定几率会反射回去	第二章“长谷堂の战い”杀敌数达到800时出现	陆逊/钟会/平清盛/くのいち/孙策/ガラシャ
金刚手甲	防御不会崩坏	第二章“九州の战い”杀敌数达到600时出现	孙权/杂贺孙市/诸葛诞/孙尚香/柴田胜家/卑弥呼
夜叉面具	可以防御背后攻击	第二章“南中の战い”杀敌数达到600时出现	加藤清正/甘宁/武田信玄/马超/夏侯霸/真・远吕智
相杀帷子	免疫敌方的属性攻击	第二章“姊川の战い”杀敌数达到800时出现	伊达政宗/孙坚/百々目鬼/黑田官兵卫/黄忠/郭淮
吸生小手	防反成功时，武将回复一定量的体力	第二章“定军山の战い”杀敌数达到600时出现	立花宗茂/浓姬/赵云/牛鬼/丁奉/魏延
吸活小手	防反成功时，武将回复一定量的无双	第二章“许昌の战い”杀敌数达到400时出现	甲斐姬/刘禅/三藏法师/关羽/服部半藏/关平
药活法书	回复道具的效果2倍	第二章“关ヶ原の战い”杀敌数达到400时出现	北条氏康/张飞/庞统/森兰丸/弁庆/星彩
发破传书	濒死状态下起身时一定时间内攻击力2倍	第二章“洛阳の战い”杀敌数达到400时出现	かぐや/丰臣秀吉/练师/董卓/竹中半兵卫/诸葛亮
顽铁甲	濒死状态下起身时一定时间内防御力2倍	第三章“潼关の战い”杀敌数达到400时出现	今川义元/刘备/素戋呜/马岱/毛利元就/袁绍
脱兔脚绊	濒死状态下起身时一定时间内移动速度2倍	第三章“阳平关の战い”杀敌数达到400时出现	祝融/张角/本多忠胜/绫御前/貂蝉
孙子兵法	获得能力上升道具时，效果时间增长	第三章“贱ヶ岳の战い”杀敌数达到600时出现	酒吞童子/甄姬/吕布/稻姬/福岛正则/关索
七星带	装备后更容易获得质量高的武器	第三章“长坂の战い”杀敌数达到400时出现	リュウ・ハヤブサ/许褚/德川家康/小乔/石川五右卫门/鲍三娘
松风镫	关卡开始以乘骑松风马的状态出战	第三章“本能寺の战い”杀敌数达到600时出现	夏侯渊/月英/石田三成/庞德/宫本武藏/あやね
赤兔镫	关卡开始以乘骑赤兔马的状态出战	第三章“樊城の战い”杀敌数达到600时出现	孟获/佐々木小次郎/王异/徐晃/浅井长政/ジャンヌ・ダルク
熊镫	关卡开始以乘骑熊的状态出战	第三章“山崎の战い”杀敌数达到400时出现	蔡文姬/郭嘉/岛左近/左慈/ネメア
象镫	关卡开始以乘骑象的状态出战	第三章“虎牢关の战い”杀敌数达到600时出现	アキレウス/大乔/远吕智/真田幸村/岛津义弘/曹仁

战斗技能

EX技和タイプアクション

EX技能是三国系角色独有的特殊系统。武将成长后，在特定的连段后连接蓄力攻击（△键）就可以发动EX攻击，发动不需要任何消耗，威力和范围都要更高，例如黄忠的大范围射击等等。可以在武将情报中按□键查看发动要求。**タイプアクション**是全武将共通的系统，在玩家无双槽达到一定值以上后，同时按下□+△键就可以发动。根据角色类型不同，**タイプアクション**的范围，威力性能都会有较大的区别。

无双乱舞和无双奥义

在战斗中，攻击敌人或被敌人攻击就可以累积体力槽下方的无双槽，蓄满后释放威力强大的无双技。本作中三国系角色释放的无双技称为无双乱舞，消耗一定量的无双槽给予敌人重大打击。而战国系角色释放的无双技称为无双奥义，释放过程中全身无敌，可以一直按住○键来不停攻击直到无双槽消耗完毕。当武将的体力下降到红色时，释放无双技会自动升级为“真·无双乱舞”（三国角色）和“无双秘奥义”（战国角色），威力也要比普通无双技高（他势力角色除了个别武将外，大部分武将都是无双乱舞）。

真·合体技

在无双槽下方，还有一条曲状的青色槽，这就是真·合体技槽。当玩家不断地击倒敌人就可以快速增加真·合体技槽。蓄满后同时按下L和R键就可以释放威力强大的真·合体技，释放后一定时间内敌方速度几乎降为零，此时我方参战武将会同时出现，攻击数秒后再将所有被攻击过的敌人集合起来，进行一次大规模的打击。真·合体技是本作中最强的攻击技巧，一些修罗难度的敌将也可以直接秒杀。而且释放真·合体技后，还会掉落珍贵的希少石。游戏后期可以配合各种武将技能来加快真·合体技槽的累积速度。

弹反

在成功防御敌人攻击的瞬间，按住L键不放按下□键，就可以弹反敌人的攻击。遭到弹反的敌人会露出大破绽，无法防御接下来的攻击。另外WONDER型的武将在弹反成功后用蓄力攻击反击，可以对敌人造成大伤害。

玩后感

由于机能的限制，画面以及同屏人数有一定程度的缩水，但游戏的爽快度丝毫没有减弱。游戏的内容和家用机版基本一致，根据掌机版的特性，还降低了一些内容的难度，同时人物方面全新增加了两名角色，整体的游戏时间绝对有保障。通过通信对战，玩家可以和好友一起挑战关卡，并进行竞技等。耐玩度也要比前几作有一定的提升。不过，本作也没有突破“《无双》系列”的固定风格，希望以后的作品在玩法上也应该考虑一下革新，否则后续作品只能靠增加各种人气角色来吸引玩家了。

游戏一品轩

收罗近期精品二线游戏

本以为屏幕越大马赛克就越多，不过在网上看到3DS LL实际运行《怪物猎人3 G》和《生化危机 启示录》的画面后实在是被惊艳了一把，原本游戏场景中的一些细节被放大后看起来更加赏心悦目，看来游戏画面是否经得起放大也和厂商制作时的严谨态度也有着密切关系啊。

栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

本辑游戏推荐

和正义的英雄们一起抵抗邪恶入侵！

NDS 乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄

LEGO Batman 2 DC Super Heroes

◆Warner Bros◆ACT◆美版◆编号：6041

大部分电影、动漫之类的改编类游戏总给玩家留下敷衍的印象，但是“《乐高》系列”的游戏却在其中显得有些与众不同，自2005年第一作问世以来系列已经走过了7年，不仅游戏品质优良，并且还经常很魄力地全平台推出作品，而为了配合蝙蝠侠电影《黑暗骑士 夜神起义》的上映，厂商也推出了系列最新作《乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄》。本作的故事内容比较丰富，野心家Luthor与小丑联合起来竞选总统，使尽了一切阴险招数，面对这种情况，蝙蝠侠、罗宾和整个正义联盟（小C还是更喜欢“复联”）投入到了阻止邪恶计划的行动中。本作的画风和动态效果相对前作没太大变化，不过舍去了以往默剧式的过场动画，改为全程英文配音，而蝙蝠车的登场让人大呼过瘾，玩家能带着兴致更深入体验到故事的剧情发展中。一开始玩家只能操作蝙蝠侠和罗宾两个角色，他们各自拥有滑行和连跳技能，通过按键玩家可以在他们之间进行切换，而游戏的打击感依然优秀，并且几乎所有桌椅板凳都可以打碎成“乐高块”，与敌人们进行大混战会非常热血。本作的解谜要素主要体现在角色的技能和道具上，特别是玩到游戏中期后会不断有新角色加入，比如超人拥有飞翔能力，可以飞到一些比较高的地方，神奇女侠的套索则可以用于触发一些把手开关，而游戏中的解谜思路往往都是需要这些角色共同协作，一起克服难关。此外，本作的隐藏要素很对“收集控”的胃口，十几个章节里每一关都藏着金砖、道具部件等丰富物品，而这些要素往往又和谜题联系在一起，想收集完全势必要花费大量时间。

▲帅气蝙蝠车。

▲围殴这一个落单的敌人。

总的来说，本作在延续“《乐高》系列”传统优点的同时也有了一些新的改变，开放性的游戏设计让玩家有了更多自由空间，喜欢动作类游戏的玩家值得一试。

推荐给 《蝙蝠侠》的粉丝·动作游戏爱好者

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

阿贡贪吃大冒险

3DS

ゴン バクバクバクバクアドベンチャー

◆NBGI◆ACT◆日版

《小恐龙阿贡》是九十年代由田中政志创作的一部漫画，相信爱看漫画的80后们多少会有些印象，而时隔近二十年，这部经典作品在近日被动画化并被改编为一款动作游戏。本作是比较传统的横版卷轴的玩法，玩家要操纵阿贡一边寻觅食物一边进行探索，在画面左上方是阿贡的体力槽，它会随着时间不断下降，玩家必须不断吃水果并吞进肚子里才能保持阿贡一直处于健康状态（霸王龙不吃肉吃水果？）。原漫画中阿贡的嘴和头是最强有力的两个武器，而本作也充分表现了这一点，玩家可以利用阿贡的嘴来荡绳索或用头撞倒树木来开拓新道路，最搞笑的是遇到比较高的平台时，阿贡可以咬住鸟的尾巴让其把你带到更高的地方。值得注意的是如果你在关卡中发现什么蹊跷的地方可以开启“观察模式”，并让阿贡用头撞过去，有时候会收获一些比较珍贵的道具。总的来说，本作是一款画面明快，节奏顺畅的动作游戏，合理的难度让男女老少都能玩得很开心。

▲在树木上发现可以撞的地方。

推荐给 动作游戏爱好者·原漫画的粉丝们

神怒之日

PSP

Dies irae ~Amantes amentes~

◆Light◆AVG◆日版◆容量：1.57GB

Light公司在2009年发售的学院传奇战斗冒险游戏《神怒之日》近日被移植到的PSP平台，游戏以现代日本为舞台，讲述就读诹访原市的学园主人公藤井莲将与德国二战期间诞生的“圣枪十三骑士团”展开激烈战斗，抵制他们在世间的暴力行径。本作的画面延续了原作的风格，由于PSP版在原游戏基础上追加了新剧情，所以还追加了许多全新绘制的CG。相对于同类作品，本作很注重对角色内心和周遭环境（有点像文学作品），经常会有一大整版的详细文字描写，填补了角色对话之外的内容，让整个剧情显得更加丰富完整，但相对画面和剧情，本作的剧情推进方式就显得有些老套了，不停地通过选择对话来决定剧情的发展会让人觉得单调乏味。此外，本作的Extra模式也噱头多多，壁纸、人物资料等丰富内容会随着游戏深入逐渐解锁。由于本作中融合了许多二战时的德国历史，对这段历史感兴趣的文字游戏爱好者不妨尝试一下本作。

▲脸红的妹子真可爱。

推荐给 文字游戏爱好者·对二战历史感兴趣的玩家。

奇异王国与神秘宫殿

NDS

Naraba World The Mysterious Palace

◆Micronet◆RPG◆欧版◆编号：6055

本作是Micronet近日推出的一款魔幻RPG作品。刚进入游戏的时候，宏大故事背景、雄壮的音乐、优秀的人设给了小C很大冲击，有拾到宝的感觉，但多玩几分钟后才发现本作其实一款套着RPG壳，面向低龄玩家的教学游戏。游戏采用了斜四十五度的视角，如果门前有绿色的箭头表示可以进入，站在上面即可触发事件，在与NPC的交谈中玩家可以获取发展剧情的线索，不过他们也会出一些题考验你，比如把一堆食物乱放在一起，让你数出每个品种的数量并填入空格当中。本作的主线以寻宝为主，在上屏可以看到每个阶段所寻宝物的大致模样，本以为随着游戏深入谜题难度会有改善，但可能由于厂商定位原因游戏一直都保持着以数学、单词谜题为主，而且由于缺乏战斗要素，如果是一个RPG爱好者玩的话也许会感到偏离心中的期待而失望，总的来说本作更适合低龄玩家来学习英文。

▲跟NPC说话打听情报。

推荐给 喜欢解谜游戏的玩家·想提升英语水平的玩家

就算要我努力工作

俺に动けって言われても

◆e-smile◆SLG◆日版◆容量：162MB

▲这个妹子看起来是个劳动能手啊。

本作是e-smile推出的一款有趣小品，游戏的故事设定很有意思，讲述了在大陆的一个小村庄Aldebaran中有一名少年不工作靠父母养活，但在父母突然死亡后连房租都付不起的他开始通过通信技术来雇佣冒险者完成委托以获得收入，玩家扮演的就是这个少年。一开始玩家自己屋中的菜单有许多选项，除了发呆和睡觉，最重要的就是为冒险者安排任务了，玩家可以为冒险者购入武器或防具进行装备，因为把他们武装得越好完成任务的几率就越高，而当冒险者前往到地下城或洞穴等地方后发生的战斗、采集道具、发现隐藏的小路等各种事件都会在地图上查看到，并且在事件发生的场所可以看到冒险者们会话时的样子。经过一段时间的发展，玩家雇佣的队伍会越来越强大，你可以任意解雇或进行队伍编成，而培养出的高等级冒险者所拥有的魔法、强击技能也会逐渐丰富。虽说本作看似是个清新小品，但实际难度有点偏高，在初期简直是举步维艰，不过玩进去后还是挺有意思的，玩惯了传统RPG游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 对经营“勇者”感兴趣的玩家·想尝鲜的RPG爱好者

顶级模特大学

Top Model Academy

◆SEVENONE◆SLG◆欧版◆编号：6057

当光鲜亮丽的模特是许多女孩心中的梦想，但最终能实现自己模特梦想的人却寥寥无几，而本作是一款以模特训练为主题的游戏，让每个人都有公平机会体验模特背后的生活。一开始玩家需要从11个角色选择一个进行游戏，正式进入后可以看到在一个长廊上有衣帽间、化妆间等许多大大小小的房间，它们都有各自的功能，比如在摄影棚里，玩家需要用几秒记忆模特的某一个动作，然后依葫芦画瓢在假人身上重新摆出，如果重心没摆对，模特还有可能跌倒在地出丑。本作做得最好的部分应该算是在化妆的细节上了，虽说模特的表情有些木讷，但是玩家可以通过触摸屏涂口红、画眼影、粘假睫毛，在化妆的同时还可以通过放大缩小观察妆容的远近效果，而且本作特有的美甲模式可以让爱美的玩家们充分发挥想象力。此外，游戏中除了训练自己能力外还加入了与其他模特一起相处的内容，和她们保持良好的关系有助于你在游戏中的模特事业发展得更加顺利，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

▲这个模特的眼神略显惊悚。

推荐给 爱美的玩家·对模特生活感兴趣的玩家

麻将 神秘雅典娜

Mahjong Mysteries Ancient Athena

◆Avanquest Software◆PUZ◆欧版◆编号：6051

小C最近对欧洲的历史比较感兴趣，抱着一本《欧洲极简史》在读，而刚好又碰到了这款以希腊为主题的“连连看”游戏，顿时觉得代入感强劲。本作画面还是走的华丽的宫廷画风格，关卡上屏的背景还加入了不少流水、树叶晃动等动态效果，而游戏的牌面花纹也并不是乱画的，都是数学、城邦等极具希腊特色图腾。本作的玩法和一般的“连连看”没什么区别，遇到消不下去的情况可以点击下屏的打乱或提示按钮，不过每按一次提示要消耗玩家大量的剩余时间，不到万不得已最好不要使用，而每完成一关玩家就会向雅典圣城前进一步。个人觉得本作的休息模式比冒险好玩多了，虽说号称“休息”，但是实际更像是挑战模式，有记忆、随机等十种玩法可以选择，比如“时间赛跑”这个玩法一开始只有几秒的剩余时间，消得越快时间就增得越多也会越安全，喜欢“连连看”的玩家不妨尝试一下本作。

▲牌面的花纹有些“非常规”。

推荐给 对希腊文化感兴趣的玩家·“连连看”爱好者

NBA全明星卡牌

Top Trumps NBA All Stars

◆Connect2Media◆PUZ◆欧版◆容量：121MB

▲对于卡牌化的NBA还是很不适应啊。

《Top Trumps》是欧美非常流行的一款桌面卡牌游戏，其种类涵盖了魔法、科幻、体育、卡通等多个方面，而本作就是以篮球迷喜爱的NBA联赛为主题所改编的一款桌游。本作的卡牌主角自然是众多NBA巨星，每张卡牌都标出了他们的得分、弹跳、身高等能力数据，在比赛中如果双方队员对位，会根据所处赛场的位置的情况比较某一项能力，胜出的一方将可以向对方场地推进一段距离，而为了弥补卡牌对比的单调，本作中还穿插了过场动画和一些小游戏，比如游戏中罚篮时球会发生快速无规律的抖动，玩家必须保证准抛物线与篮筐在同一路径时投出才能篮球入框，不过要吐槽的是本作的换人环节设计得真有够繁琐，换一个人要按五六下，换一整队的话可有得累。此外，值得一提的是由于卡牌游戏的节奏缓慢，本作的得分制和时间都与真实比赛有一定区别。如果你是NBA的忠实粉丝，不妨用本作体验一下“慢节奏”的NBA吧。

推荐给 桌游爱好者·NBA的忠实粉丝

一品短消息

PSP短消息

●NGBI制作的动作游戏《高达 突击幸存者》在近日发布了简体中文汉化版V3，该汉化这么晚推出主要是由于BUG众多一拖再拖，虽说现在的版本中还是存在一些小BUG，但是对游戏的正常进行并没太大影响，期待已久的玩家不要再犹豫了。

●以可爱著称的手办系列“粘土”为主题的游戏《粘土世纪》近日发了汉化中文版。在游戏中玩家可以跟众多可爱的动漫手办一起享受校园的生活和体验刺激的战斗。

●2010年在PC平台上推出的恋爱冒险游戏《樱花战狱 信长酱的恋爱野心》近日被移植到了PSP平台。本作中玩家将扮演转校生与这些前世是战国武将的美少女们一起战斗和恋爱，游戏相对PC版本作新加了6名女主角，并且把甲乙丙三条剧情线做了大幅修正，加入了许多新的故事与CG图片。

▲护士妹妹的成长日记。

NDS短消息

●GSP在近日推出的《宝石编年史》是一款融合了解谜和方块消除的冒险类游戏，玩家要在冰天雪地中寻找各种线索，寻找出众多失落的宝石，在经过抽丝剥茧的剧情后最终揭开隐藏在宝藏中的真相。

●日本Media5公司的教学系列游戏最近又推出了新作《完全合格资格夺取！护理经理试验 携带版》，在本游戏中玩家可以通过问答、找图案等多种游戏方式学习到专业的护理知识，并且本作完全针对日本的护理考试量身定做，如果你能精通本作也意味着在护理考试你可能会获得一个不错的成绩。

●知名户外运动品牌“迪卡侬”近日推出了一款以奥运会为主题的运动游戏《迪卡侬 2012》，玩家可以通过触摸屏来控制运动员挑战跳高、撑杆、赛跑等田径项目。

●由Activision根据同名电影改编而成的动作游戏《冰河世纪 大陆漂移》在近日推出欧版。

▲寻找珍宝总要付出沉重的代价。

最近在追新版的《GTO》连续剧，虽说场景比老版华丽不少，不过在演员的表现力方面总觉得还是少了点什么，有点不温不火的，但是小C真心觉得还是要看漫画才能感受鬼冢英吉的气质，即猥琐又男人，看电视剧完全感受不到当年让人热血的那股冲劲儿啊。

对于3DS玩家来说，近期最值得关注的消息莫过于新机型3DS LL了，这款机型的大屏幕很是诱人，上屏几乎达到PSV屏幕的尺寸了。虽然屏幕变大后会导致清晰度下降，但玩家在欣赏裸眼3D时也许会有更好的体验。不知道PSV会用什么方式来回击3DS LL，希望它未来能多推出一些原创大作，而不是仅仅对家用机游戏进行移植。

文 koflover　编 胧月

漫谈游戏的3D化（下）

在上一辑栏目中我们对3D概念以及3D游戏的特征进行了分析，从中得到了两个结论：1.3D建模技术未必能给玩家带来3D体验；2.3D体验未必要靠3D建模技术来实现。目前3D游戏可以说是铺天盖地，制作成本也一个比一个高，其中有很大一部分都要耗费在3D建模上。但既然3D建模技术和3D体验并没有绝对的因果关系，游戏开发商花那么多钱去开发3D游戏是否真的有必要呢？许多厂商为了节省开发成本，在游戏开发过程中也是能省则省，就像伪3D电影用电脑合成来欺骗观众那样，所谓的3D游戏中也有大量以假乱真的2D贴图。

据说当年N64平台的《超级马里奥64》的开发成本达到了4000万美元，比如今高清家用机一款普通游戏的开发成本还要高。N64游戏开发难度高可能也是个原因，但玩过《超级马里奥64》或是NDS移植作《超级马里奥64DS》的玩家应该都知道，游戏中是实打实的3D空间，每一处场景都经过了精心设计，很少有用2D贴图滥竽充数的情况。《超级马里奥64》的开发成本虽高，但它毕竟肩负着N64首发软件的巨大使命，而且最终销量也颇为可观。但一般游戏不可能像“《马里奥》系列”那样有口皆碑，如果斥巨资开发的话，一旦销量不佳就会严重亏本；但如果在开发成本方面偷工减料，更有可能招致玩家的不满甚至愤怒。

▲《超级马里奥64》是3D游戏的划时代之作。

裸眼3D——食之无味弃之可惜

▲《新·光之神话》的裸眼3D效果虽美，销量也还不错，不过就发售前的宣传力度来看，并未达到任天堂的预期效果。

其实玩家最关心的还是游戏本身的玩法，无论3D还好2D也罢，只要游戏足够好玩，画面表现力也过关就可以，Wii和NDS的游戏就是很好的例子。这两个平台卖得最好的游戏都是《新·超级马里奥兄弟》，虽然马里奥和诸多角色是3D模型无误，大地图场景也用3D去呈现，但游戏依然是玩家一直熟悉的2D玩法，就像初代超级马里奥那样没有本质改变。而手机更是小成本小制作的小品游戏平台，虽然许多核心玩家对手机游戏并不感兴趣，但不可否认这些2D的小品游戏还是有很大的受众面——就像当年NDS利用异质小品游戏来开拓玩家群体那样。

NDS靠经典大作和异质游戏双管齐下，取得了掌机市场有史以来最大的成功，而它的后继者3DS却选择了一条完全不同的路。3DS的裸眼3D功能肯定无法靠2D游戏来表现，很难想象“脑白金”这类游戏的裸眼3D效果会是什么样，更不用说那些由小厂商开发的各类小品游戏了。笔者在本书的另一栏目“游戏边缘地”中曾介绍过不少NDS的应用软件游戏，这些游戏除了具有各类应用功能以外，还有一个共同点就是它们几乎都是画面简单的2D游戏。这些游戏也不是没有可能在3DS上推出，但恐怕制作厂商多少也要加点裸眼3D的效果才行，届时可以参考下“脑白金”在3DS上的表现。

从目前来看，3DS虽然取得了骄人的成绩，但它仰仗的是众多知名大作的品牌支持，并不是靠裸眼3D功能异军突起。在3DS游戏中，裸眼3D效果最好的恐怕要数《新·光之神话》了，它就像N64的《超级马里奥64》那样，把3DS的机能特性完美地发挥出来，是任天堂寄予厚望的战略性大作。可惜的是这款游戏虽然赢得了媒体和玩家的一致赞誉，却没有赢得市场，它叫好不叫座的原因有待进一步探讨和分析，但至少这能说明一个重要的问题：裸眼3D无法成为决定3DS游戏成败的关键因素。3DS的《新超级马里奥兄弟2》即将推出，届时看看这款注定大卖的游戏会有多少裸眼3D效果吧。

另一个值得关注的事件就是《口袋妖怪 黑2·白2》选择了NDS平台而非如日冲天的3DS。对于已经饱和的NDS来说，即便有《口袋妖怪》这样的超级大作也不会使装机量有什么改变，反倒是3DS需要进一步巩固和扩大自己的市场。不过，《黑2·白2》将前作的资源再度利用的资料片版本，游戏不可能有什么本质变化。《黑·白》的画面效果只能算平平，如果3DS的续作仍然是这个水平的话，即便还能得到死忠的支持，恐怕也会抹黑3DS的机能。《口袋妖怪》本身不需要展现裸眼3D效果，甚至也不需要3D化，但要在3DS平台推出的话，就必须想方设法把3DS的机能特性发挥出来才行。《口袋妖怪 立体图鉴》的裸眼3D效果还是挺不错的，但它毕竟包含有PM的3D模型而已，希望3DS未来的《口袋妖怪》新作能以这个效果为目标吧。

▲《口袋妖怪 立体图鉴》中的PM个个栩栩如生。

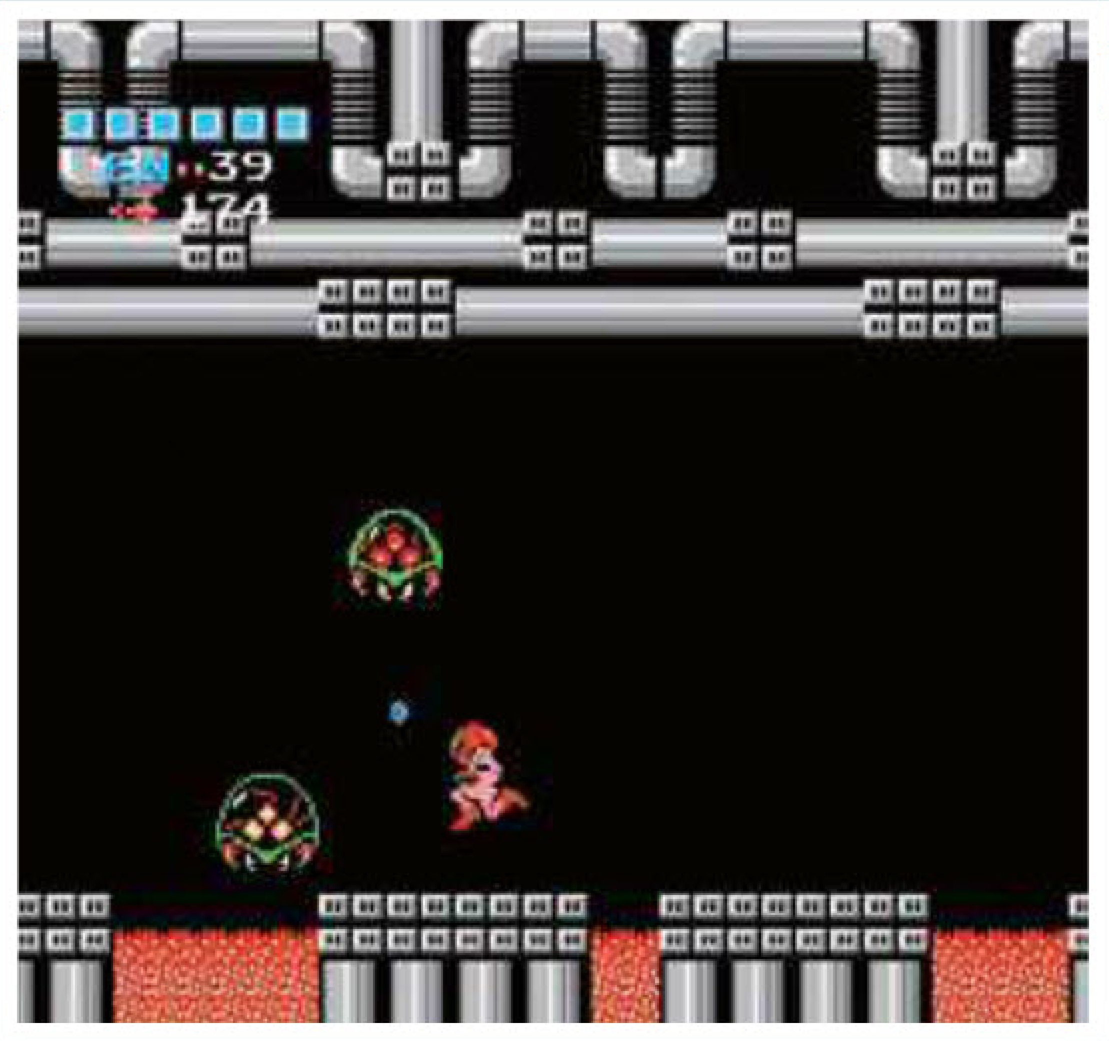
3D化的游戏性拓展

3D游戏的作用当然不只是为了让游戏画面变得更加精美逼真，更重要的意义是使游戏性得到了拓展。3D游戏中的3D空间概念不但能给玩家提供代入感，而且使得许多在2D游戏中都无法实现的玩法得以成真。我们回想一下自己耳熟能详的知名游戏系列，其中有一些是从8位机或16位机时代中诞生，首作是标准的2D游戏，但大多都进行过3D化尝试；而大多数游戏则是在32位机或PC平台中才首次登场，一开始就以3D游戏的形式出现。就目前的游戏来看，3D游戏占据了大多数，其中虽然包含有不少“伪3D游戏”，但改变了传统玩法的3D游戏更加深入人心。我们挑选一些有代表性的游戏类型和相关游戏，来分析下3D化所带来的游戏性拓展吧。

先来说说动作游戏。这是一个古老而又定义广泛的游戏类型，需要玩家进行操作控制的游戏似乎都可以归入动作游戏的类型，ACT和A・RPG的界限已经很模糊，而像《新・光之神话》、《潜龙谍影》这类有动作有射击的游戏类型，到底算是ACT还是STG呢？我们这里不再深究动作游戏的概念，只探讨3D化对它显而易见的影响。动作游戏需要一个供玩家施展操作技巧的空间，3D空间必然会使游戏的操作方式产生质变。举例来说，在2D的《超级马里奥》中，主角要想躲避BOSS的攻击，只有前后移动和向上跳跃这两种手段，玩家迂回的空间非常有限；而换成3D的《超级马里奥》后，由于场景变成了3D空间，玩家不但可以向上跳跃，而且还可以向前后左右四个方向移动，躲避Boss的手段显然要更加丰富。其实3D空间包含有xyz三个轴，也就是前后左右上下这6个相互垂直的方向，但是大部分3D游戏的操作都没有那么复杂，像《怪物猎人》、《梦幻之星》中就没有向上跳跃，而3D版本的《超级马里奥》中只有向上跳跃而不能向下“遁地”。同时利用到前后左右上下这6个方向的游戏也不是没有，像PSV的《重力异想世界》就是其中一例，只不过这类游戏目前的任务还很艰巨，不但要把6方向操作设计得更加平易近人，还需要想方设法让它的动作要素设计的更好玩才行。

除了对操作方式的拓展以外，3D游戏的另一大贡献就是沙盘化的游戏场景。所谓沙盘其实也就是地形模型，它在游戏中可以为玩家营造一个完全开放的活动空间，玩家在游戏中可以尽情探索每一个角落。一般2D动作游戏都是卷轴场景，玩家在游戏中的目的就是在每一关中从起点跑到终点，在路程中虽然有一些值得探索的分岔路，但自由度仍然很有限。少数2D游戏取消了关卡的概念，把整个游戏场景制作成一张超大的2D卷轴，玩家的活动空间不限于单个关卡，自由度显然提高了不少。最早采取这

■《重力异想世界》对3D空间进行了大胆的尝试与演绎。



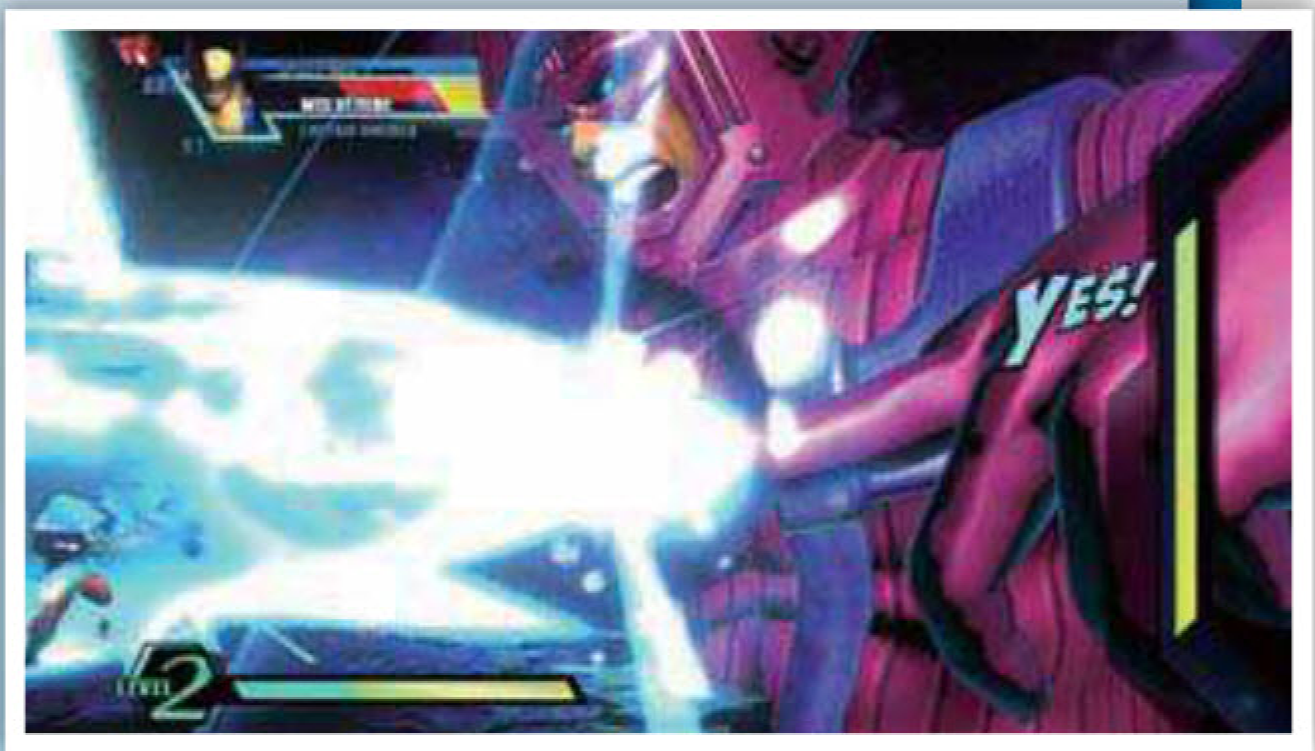
▲《银河战士》奠定了“2D沙盘动作游戏”的玩法。

样设定的游戏应该是FC的《银河战士》，FC的《高桥名人的冒险岛4》也是如此，玩家在游戏中不再是单一的行进路线，就像RPG那样可以自由进行探索。后来“《恶魔城》系列”把这个设定进一步发扬光大，从《月下夜想曲》起持续推出了十余款作品，虽然这些同出一辙的游戏看起来是“换汤不换药”，但优秀的游戏素质仍然得到了玩家的广泛好评。

既然“2D沙盘”都令玩家如此着迷，那么真正的3D沙盘就更有理由让玩家如痴如醉了。优秀的3D沙盘游戏非常多，比如《上古卷轴》、《魔兽世界》、《侠盗车手》、《辐射》等等，这些系列中的整个场景是一个完整的大沙盘，不过这些游戏都是RPG，即便包含有一些动作元素，要归入动作游戏类型也有些勉强。只看3D沙盘动作游戏的话，笔者印象最深的当然还是《超级马里奥64》，虽然它是按照关卡来划分场景，但大部分关卡的3D沙盘都是栩栩如生的箱庭世界，玩家有兴趣的话可以探索每一个角落，自由度很高。即便用现在的标准去评判，《超级马里奥64》也是顶尖的3D动作游戏。而之后的《马里奥银河》和《超级马里奥3D大陆》虽然也是3D空间场景，但关卡设计相对简化，又变回了2D动作游戏中的单线程玩法。

我们再来看看另外一个需要空间来供玩家施展操作的游戏类型——格斗游戏。按说格斗游戏应该归入动作游戏的范畴，但因为格斗游戏的重点在于1对1的决斗，对动作要素的要求极高，对关卡设计反而几乎没有要求，所以必须要与动作游戏区别对待。和2D动作游戏一样，2D格斗游戏也只有前后移动和向上跳跃这两种手段，可供躲避迂回的空间同样很有限。好在格斗游戏本身更注重对攻时的见招拆招而不是不断的迂回，所以操作手段的匮乏并没有带来太多系统的缺陷，只留下一个小小的问题——飞行道具。飞行道具就是类似于波动拳这种可以贯穿全屏的远程攻击手段，靠前后移动是躲不掉的，那就只剩下跳跃这一种选择了。在《终极漫画英雄对卡普空3》这款乱斗游戏中，许多角色都拥有强力飞行道具，不但范围大而且攻击力强，对于新手来说简直是噩梦。但2D格斗游戏经过了多年发展早已日趋完善，各个游戏都专门进行过系统调整，飞行道具并没有真正影响到系统平衡。

到了3D格斗游戏中，由于玩家能够四方向移动和向上跳跃，所以飞行道具的威慑力大大下降，玩家不需要跳跃只需要向两侧略微移动一下即可。像《VR战士》和《铁拳》这两部3D格斗游戏基本上都没有飞行道具的概念，一是因为两部游戏取材的现实武术中不可能有波动拳这种东东，二是因为飞行道具在对战中也没有什么用处。虽然3D格斗游戏舍弃了飞行道具，但动作要素却不减反增，离真实格斗的感觉更近了一步。在2D格斗游戏中，大多数直拳和右勾拳都是上段攻击，实际效果没有任何区别，但在3D格斗游戏中就完全不同了，直拳可以靠左右移动来避开，而右勾拳就只能向对方的左侧躲避才行。在2D格斗游戏中动辄跳起一两人高的大跳跃在《VR战士》和《铁拳》这类游戏中也是看不到的，这一是为了真实，二是为了简化操作，使玩家把注意力放在前后左右这四个方向的移动，这与大部分没有跳跃概念的3D动作游戏也是一致的。



▲吞星者Galactus的飞行道具几乎没有什么躲避空间。

《侦探神宫寺三郎 复仇的轮舞》官方网络小说

文 胧月

《侦探神宫寺三郎》是知名的老牌侦探游戏系列，最早在手机上推出几作后又转战于掌机，虽然推理要素薄弱，但细腻的文笔和优秀的剧情一直为玩家津津乐道。系列最新作品已于6月28日登陆3DS平台，这次的小说即是游戏官网上公布的先行试读版，对故事的背景做了交代。

episode01 初春的来访者

东京新宿前一星期还浸在残冬的冷冽空气中，转眼间，任何一个街角都能挤出些许的春意了。樱花固然还未曾绽放，但季节迁移的信息，已经由大自然潜移默化地传达至人们的感官。我的名字叫神宫寺三郎，是神宫寺侦探事务所的所长。这个侦探事务所位于新宿歌舞伎町的一隅，我和助手两个人努力对抗着经济的不景气。

“早上好，先生。”

事务所的门打开，柔和悦耳的声音传入耳中。

“早安，洋子君。”

如同往常一样准时来事务所上班的她，正是我的助手御苑洋子。她精通多国外语，也极富侦探才能。

“今天有委托人登门呀，真是稀客。”

洋子沏着咖啡，声音里透出无心的愉悦。也难怪她高兴，毕竟事务所里已将近一个月没来客户了。于是我也回应道：“今天来的人，应该是叫作君岛弘树和君岛裕太的两父子吧。”

洋子看了看置于电话旁边的资料，微微点头。

“嗯。当事人说，自己周遭将发生危险的事……希望我们能帮他找到祸因。”

“危险的事情……吗？”

既然是父子同行，想必是家庭里出了什

么问题，也有可能是他们的某个亲戚与人结下了怨恨——就在我凭借过去的经验进行着种种推测时，事务所的门铃响起。

“人来了呢。”

“嗯……”

我掐灭了手中的烟，整了整领带。当时的我未曾想到，与君岛弘树和君岛裕太的邂逅，竟是一连串复杂事件的开始。

episode02 阴影

推门而入的是一个中年男子与一个年轻小伙子，前者的皮肤上留着被太阳炙晒过的健康黑色，后者则染了发。

“初次见面，鄙人是君岛弘树。”

“我是神宫寺三郎。”

弘树礼貌地低下头，递上自己的名片，上面印着“君岛造纸厂 代表取缔役”的字样。

“裕太，你的名片呢？”弘树转头提醒儿子。

“啊，忘带了，嘿嘿……不好意思，我叫君岛裕太。”

“混账！亏我那么提醒你要随身带名片……还有，与人初次见面的问候语就这样？”

“哎呀哎呀……他又不是交易对象，是我们要委托的侦探啊，应该不会拘泥于客套吧？”

不顾父亲谨慎谦恭的态度，裕太浮出自来熟的笑容，向我搭话。

“没关系，具体情况请坐下详谈，请。”

裕太打量着事务所道：“第一次来侦探事务所，这儿看起来跟普通办公室也差不多嘛。”

“裕太，不要四处张望。”弘树轻声斥责。

眼前这两人，父亲严肃、坚实，儿子则是没被怎么管束地自由长大。弘树方才的呵斥并未带动起双方的不快情绪，想来这对父子平日的感情就不坏。

“那么请开门见山地说吧。”

“好的……”

弘树开始向我们述说他的到访缘由。他经营着镇上一家规模不大的造纸厂，独生子裕太在厂里帮工，本来一切相安无事，但最近身边发生了一件诡异的事情——寄到厂里或家中的包裹，都有被打开过的痕迹，弘树也为此事报了警，但并未受到警方重视，于是才来委托私人侦探。说完，弘树拿出几个开了封的包裹，可以看出拆封的手法非常粗暴。

“还有车！我和老爹的车都被人撬过锁。”

“开始我以为是偶尔遭了贼，但是后来又屡次发生，才觉得事情不太对头。”

“有没有目击过可疑人物呢？”

“没有……不过裕太时不时就说，在工厂和家的周围感到旁人的视线。”

“其实我也没具体看到谁，但就是有一种被人监视的感觉，很不舒服。”

“裕太在电话里似乎向侦探先生您说‘将发生危险的事情’，情况倒并没有那么严重……”

“等坏事发生了就晚了。”裕太说道。

“没错。”一席话听完，我向两父子颔首。这些事件接二连三地发生，有很大可能性是持有特定目的的犯人所为，有必要仔细调查一番。

“那么，您二位便是委托我调查这些可疑的情况，没有错吧？”

“是的。当然如果只是普通的恶作剧，那就太对不起侦探先生了……”

“就算恶作剧也有调查的必要，不必客气。那么就请多多关照了。”

就这样，从明天开始的两星期内，我都投身到君岛家周围的调查之中。

episode03 黄昏的电话铃

我是御苑洋子，在神宫寺侦探事务所担当助手。身为所长的神宫寺先生正外出调查，

事务所里只有我一人。从一个星期前，先生便一直忙碌于君岛造纸厂和君岛弘树家的周边。

“得在先生回来前整理好这份资料……”

我自言自语着，整理着这几天以来的调查资料。今天接到先生的联络，得知弘树父亲的住院还将延长。君岛家的家庭成员，除了之前登门的君岛弘树、君岛裕太父子外，还有弘树的父亲君岛龙之介，祖孙三代同堂。弘树早年丧妻，与龙之介一起将裕太拉扯大。案件目前尚无进展，先生认为，这也可能是对方得知了君岛家的动向，而暂时性地蛰伏起来。

一天不知不觉间就过去了，我看向窗外，天色渐暮。正当我想将视线移向时钟，事务所的电话铃响了。我拿起电话：“您好，这里是神宫寺侦探事务所。”

“是御、御苑小姐吗？”裕太的声音。

“嗯，发生了什么事吗？”

“神宫寺先生被车给……”听筒的那一端，裕太的声音明显地颤抖着。

“！”

episode04 灰色痕迹

“先生怎么了？”

“神宫寺先生被车给……不对，是差点被车撞了！”裕太的情绪相当不稳定。

“裕太，能换先生接电话吗？”我竭力压抑下心中的慌乱，用镇定的语调对裕太说道。

“好、好的，请稍等。”

先生还能够接电话，应该没有大碍——我安心地抚了抚胸口。稍事片刻，先生在那头接了电话。

“先生！发生什么事情了？”

“洋子君，抱歉让你担心了。刚才裕太的情绪有点慌乱罢了。”

“听说你遭遇事故了……”

“只是在小巷里遇到一辆高速行驶的车罢了，并不知道是偶然还是对方有意为之。”

“没有伤到哪里吧？”

“没事，另外我记下了车牌号，你帮我调查一下。”

“好的。”我提笔记下车牌号，挂断了电话。先生万幸没有出事，可现在还不能放下心。根据车牌号调查一番后，得知该车已经由原主人报失，是一辆失窃车，但并没有发现该车与案件有直接关联的线索。这次事件是否是对方发出的警告，让先生不得插手此事？

不安地打开窗户，嗅到些许雨的气味——雨似乎已经下了好一会了。

episode05 听雨

从傍晚就淅淅沥沥的雨，直到夜深仍未止歇。我是新宿淀桥署的警官熊野参造，在老地方的酒吧等着友人的到来。他一般近乎地称我叫“阿熊”。

“阿熊。”

他——神宫寺三郎，很守时地出现了。

“见你还欢蹦乱跳我就放心了。工作的进展如何？”

“世道还是不景气啊，勉强干着呗。”

我们并排坐在吧台前，举杯饮酒。我注意到神宫寺的手腕缠

着绷带，问道：“你的手受伤了？”

“啊，傍晚出了点状况，差点跟一辆车撞上，手蹭到了水泥墙。”他将拇指和食指打开，以显示当时他与车的距离。这可谓至近距离，所幸并未撞到。

“你该不会招惹了麻烦事吧？”

“现阶段还不要紧。哦，话说回来，那车似乎是一辆失窃车，车牌号是……”神宫寺在笔记本上写了车牌，将那页纸撕下放在桌上，又对我说道：“阿熊，如果查出什么情报就联系我。”

我应允道：“没问题。这次你又接了什么活？”

“守密义务，不好讲太细。很常见的那种，身边调查一类的。”

我叹了口气：“你每次一这么说，事件往往就发展得不可收拾。希望不是我杞人忧天。”

神宫寺闻言苦笑。

与无话不谈的知心友人饮酒，甘美之极，时间也流逝得特别快。

episode06 不夜城传言

与神宫寺喝完酒的第二天，我到署里找到鉴定科的三好。

“早上好，熊野先生。”

“早啊。”

“今天心情不错啊，昨天去跟神宫寺喝酒了对吧？怎么样，他还好么？”

“跟往常一样，哪有危险往哪钻。这次还不知道吉凶祸福呢。”

“还真是他的风格。”三好稍稍眯起镜片后的眼睛，手里捏着一个小象形状的摆件。

“哟？象的摆件啊，模样可爱得紧。”

“嗯，据说是我的幸运摆件。你还记得‘春夏秋冬古董店’的阿虎吗？”

“哦……雪村虎，春夏秋冬的店主是吧？他似乎是你大学时代的朋友啊。”

春夏秋冬古董店是新宿边缘的老字号，前一阵子受不景气的经济环境影响，濒临倒闭，多亏神宫寺的帮助才化险为夷。

“这象是雪村虎送的印度特产，我就拿来装饰桌子了。”三好把玩着小象摆件，突然又想起了什么似的说道，“听说最近歌舞伎町的黑道又活跃起来了？”

“帮派间的小摩擦陆陆续续，还没捅出什么大娄子来。”

闹事的帮派确实有那么几个，经三好这么一说，倒是给我提了个醒——神宫寺的遭遇，莫非是跟“那个组”有关？

“熊野先生，您怎么了？”

“啊，想到点可疑的事情，我去调查一下。”

我开始调查歌舞伎町近来发生的事件，以“鹤贺组”为关键字眼。

episode07 回忆的碎片

关上那本来就关不严的门，我走出工厂外，站在“君岛造纸厂”的看板下，不禁自言自语地喟叹道：“这个工厂也该翻修一下了，破破烂烂的。”

张望着周围，我寻找着等候在厂外的那个侦探，之前一直忘记把名片给他了。名片上印刷着“君岛裕太”，我是这个厂的社员兼继承人。等我继承了工厂后，一定要让它既先进又美观。这时，侦探的身影映入我的视野，他向我打着招呼：“裕太，名片盒找到了吗？”

我哂哂地挠挠头：“倒是没放进名片盒，夹在笔记本里了。”掏出笔记本，我将名片捏在手中说道，“我是君岛造纸厂的君岛裕太，再次请

多多关照。”

“嗯，我是神宫寺三郎，请多关照。”

我回忆着父亲教给我的商业礼仪，向神宫寺递过名片。这时，一件物事从笔记本的页隙间滑落。

“啊……”

“照片？”神宫寺帮我拾起那枚年代久远的照片，照片上有我和父亲……以及一个成年女性和一个女孩子。

“这个女性是……”神宫寺没有直接问这是不是我的母亲，因为照片上还有那个小女孩，他知道我是独子。

接过照片，我眯起眼睛。它让我想起了过往岁月，一种苦涩的怀念和寂寞之情涌上心头。

episode08 暴风雨前

将照片夹回笔记本里，我思考着该如何回答。我并不想隐瞒照片中女性的身分，不过要想说明清楚，则有些麻烦。

“那是我爸的旧识，在我家厂里待过一段时间。”我嘴上这么说着，胸中流过当年的情景。女性名叫早苗，小女孩叫作比奈，与她们一起度过的日子，是我心中温暖的回忆。

“那也许是我最快乐的时光吧……”

“裕太？”

“啊，不，没什么。”我掩饰了一下，连忙转换话题，“说起来，神宫寺先生您的伤情如何了，没大碍吧？”

“已经没事了。”

神宫寺前不久遇到的险情，尚且无法断定其事件性，我也将绷紧的神经放松了些：“神宫寺先生好不容易来一趟，却没发生决定性的重要事件，看来只是旁人的恶作剧了。”

神宫寺回应道：“相安无事自然最好，不过在调查结束前还不能掉以轻心。”

“是的是的。啊……等调查结束后神宫寺先生就不再来了啊，倒是有点舍不得呢。”在郊区工厂一成不变的生活里，私立侦探的存在毕竟是新奇的。

神宫寺拍了拍我的肩：“不需要侦探插手的生活肯定要好得多啊。”

“嗯，倒也是。”今后无法见到神宫寺先生是挺遗憾的，不过若能确认自己一家的人身安全，则最让人安心，老爸的血压也能降下来吧……

我这样想着，却不知道即将发生的事情——与父亲的离别，与“她”的重逢，平稳的生活快要离我而去了。

episode09 预感和预兆

对君岛家的调查已经过去两周，待明天过去了就可以暂告一段落。我在老时间来到君岛家，弘树正慌张地从玄关出门，见到我以后打招呼道：“啊，神宫寺先生，早上好。”

“早上好。出什么事情了吗？”

“医院联系过来，说家父的病情有所恶化……”弘树的父亲名叫君岛龙之介，因心脏病住院，前阵子刚刚延长了住院天数，没想到又有变化。

弘树向我致歉道：“一大早慌慌张张地，让您见笑了，我现在就要赶去医院。”

“我开车送你。”

“那真是帮了大忙！我的车一大早就不知道被裕太开到哪儿去了……”

弘树锁了家门，再用电话向厂里的职员嘱咐了一下工作，就上了我的车，坐在副驾位上。我驾车向附近的市立医院行驶而去。

“以前总觉得老头子很烦人，可不知不觉间啊，这人就上了岁数……”弘树苦笑着。

说起来，我还没打听过弘树与龙之介间的父子关系，遂问道：“听说龙之介老先生在厂里的研究部门工作。”

“是的，我负责工厂的经营，父亲则埋头于研究。老人有些顽固，我们父子俩也总是发生争执。”听弘树的口气，他与龙之介之间并不和睦，片刻后他又补充说道：“如果没有那件事情，关系倒不至于这么糟糕。”

“那件事？”

“嗯，旧话了。如果不是因为那次事情的争吵，我跟父亲应该能非常和睦。”

“旧话”……这个单词令我想起前几天裕太掉落的照片。与弘树和裕太合影的成年女性与小女孩，裕太说那是父亲弘树的旧识。

“啊，麻烦请在下一个红绿灯拐弯，那样容易进停车场。”弘树的话打断了我的思维。

“明白了。”

调查明天就会结束，尽管还有不少引人注意的地方，但这件委托应该会划上句号了。

episode10 复仇的轮舞

两周前，我接受了君岛父子的调查委托，如今也终于平安结束。尽管中间出了点小麻烦，不过君岛父子担心的车辆和邮件的受害事件并未发生，现阶段只能判断是他人的恶作剧。然而我的心里总悬着某种东西，无法放下。莫非只是我的错觉？我想起昨晚弘树的样子。委托调查于昨天结束了，我和弘树在霞光酒吧对饮一晚。虽然龙之介病重去世，但生活的其他方面并未受到影响，裕太大概还是一副活跃的精气神吧。不过弘树昨晚在酒吧里遗落了点东西，我打算开车给他送去。抵达君岛工厂的停车场，刚刚关上车门，近处响起脚步声。

“站着别动。”

“……”

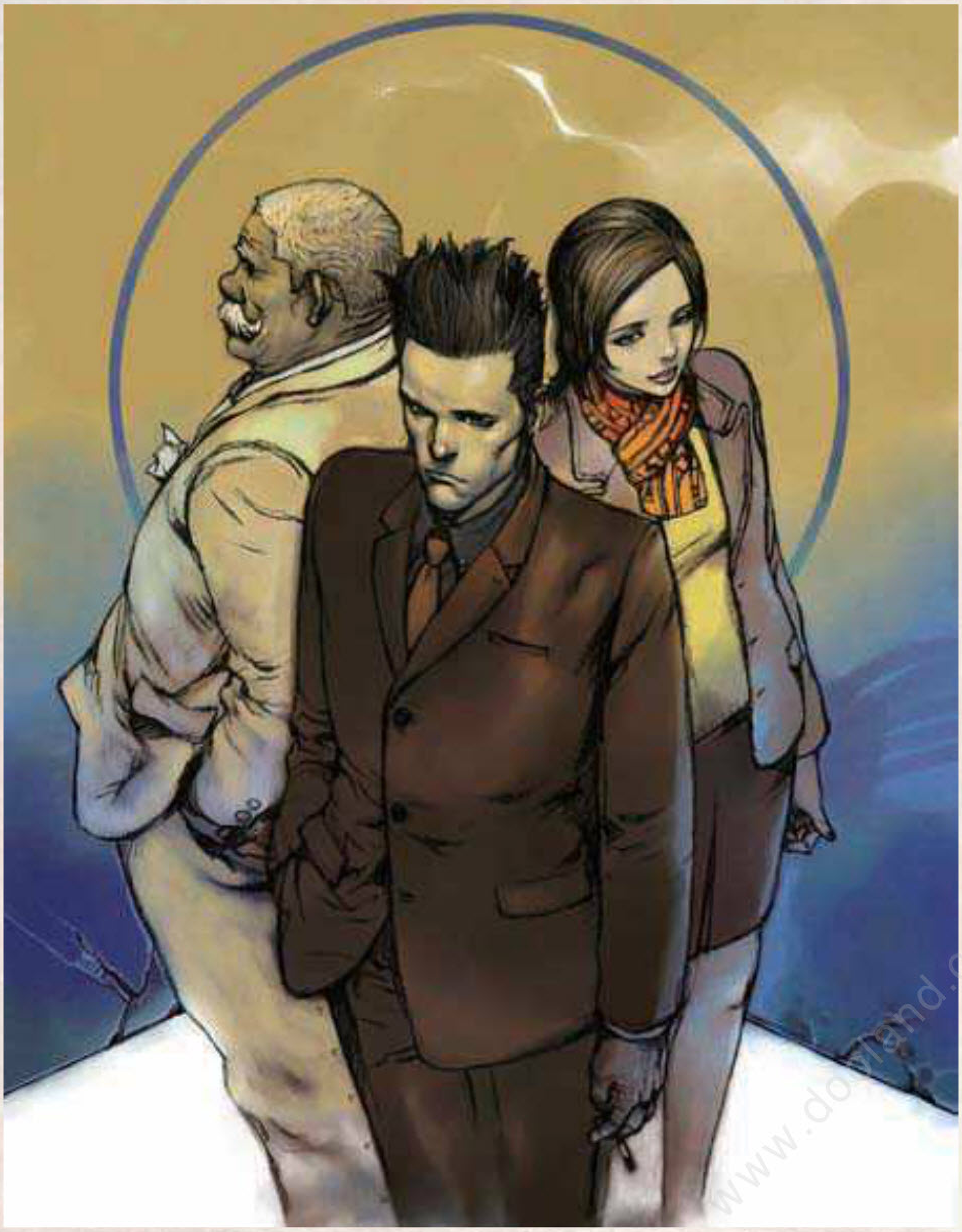
一个外表轻浮的混混慢慢地走近我，这家伙是谁？

“你就是那个有名的侦探吧？叫什么来着……神宫寺？”男子一边说，一边将手搭在车的前盖上。

“有事吗？”

男子嘴角上扬：“这不废话吗，没事的话我找你干吗？”与此同时，我感到背后涌起一股劲风，似乎是重物被高高扬起的动静。我警觉地一转头，就看见另一个男子高举着铁管，正准备向我的脑袋砸下来。

这两个袭击我的男子揭开了事件的序幕。现在可以确信，在调查君岛家事发生的事件，的确包含着威胁的恶意。那躲在暗处的对手对我了如指掌，并让事情按他所预想的那样进行。复仇的轮舞，就此开始。



www.doyland.com

文 苍穹 美编 咕噜

光环视频收录

攻略透解 GUIDE THROUGH

登陆3DS平台的《世界树迷宫》依旧堪称“时间杀手”，颇高的难度和丰富的要素能让玩家沉溺许久。本文将给出到主线通关时的完整攻略、各迷宫简易地图以及任务委托的完成方法，通关后的追加迷宫和任务等将会在下辑的“研究中心”中再做补完。

3DS	RPG	角色扮演・迷宫探索
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神		
世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神		
Atlus	日版	2012年7月5日
1人	6279日元	无对应周边

系统详解

设施介绍

达尔西斯（タルシス）镇是玩家的根据地，其中的设施功能如下。

セフリムの宿： 玩家可以在宿屋进行住宿（可选择起床时间为AM7点或PM7点）、治疗石化或战斗不能的角色、寄存装备道具和储存游戏进度。住宿的金额与队中的最高等级有关，而与总人数无关。另外由于玩家所能持有的道具上限为60个，不需要但又不舍得卖掉的道具一定要尽早寄存，不然中后期在迷宫中刷素材时身上很快就会装满，宿屋的寄存上限则会随着支线委托的完成而扩充。

ベルンド工房： 商店中可以买卖装备道具和锻冶武器。“《世界树迷宫》系列”的一大特征是玩家需要先卖出相应的素材，之后新商品才会在店里出售，因此想要购入高质量的装备，就要积极地击杀敌人刷取掉落素材，以及在迷宫中的采集点进行采集。想用“锻冶”对武器进行强化，首先得收集特殊的锤子（ハンマー），惟有攻击力右侧有空格的武器才允许

锻冶。玩家可以给武器附加属性或异常状态等特效，武器所带空格的数量越多，所能加成的特效数量就越多，效果亦越强。需要注意的是，锻冶虽然不用花钱，但也是要消耗素材的。

踊る孔雀亭：酒馆的主要职能是接受和报告支线委托，“收集情报”的意义在本作中有所弱化，若持有修行道具的话与特定NPC对话则能进行修行。虽然无视支线委托照样可以通关，但如能完成委托的话不但能够获得道具奖励，更有丰厚的经验值回馈，建议玩家尽早完成。

冒险者ギルド：公会中可以进行冒险者登录（即角色作成）、冒险者管理、队伍编成和副职业习得。其中管理又细分为4个小项，30级以上的角色可以选择“引退”，新来的同伴在初期技能点和基础能力上会得到加成，引退角色的等级越高、加成就越多；“休养”后的角色等级下降2级（副职业也会解除），而技能点会全部重置，当玩家不满意角色的技能成长时可以凭此重新配点；抹消和名字变更很好理解，但要注意抹消的角色装备品也会一并消除，记得要提前卸下来。

カーゴ交易场：交易场主要是让玩家利用邂逅通信功能和QR码的场所。发生邂逅通信后玩家间就能相互交换公会卡，本作中公会卡的意义不仅仅是收集，更可以将其他玩家培养的角色招入麾下、或获得他们的秘宝，不过其角色等级不能高于我方队中的最高等级。另外本作支持玩家把自己的公会卡作成QR码，生成BMP格式文件储存到SD卡中，如此一来纵使与远方的同伴不能进行邂逅通信，也能通过读取QR码的形式进行交流。选择“QRコードの读入み”就能通过3DS的外置摄像头识别QR码，进而获得追加的公会卡、道具甚至是委托。

マルク统治院：向领主接受和报告主线任务，与游戏的主线剧情息息相关。

街门：离开城镇，可以选择乘坐热气球飞往大地、小迷宫或是直接利用已经激活的树海磁轴进入迷宫。

菜单功能

平时按下Y键即可调出菜单，各个项目的功能在下面会逐一介绍。另外在菜单界面下再次按Y键能进入OPTION，除了调节音量大小，文字、战斗快慢等外，还可以调整游戏难度。乘坐热气球或在迷宫中探索时，打开菜单并按下Start键可以中断游戏，中断存档在下次读取后便自动消失。

ITEM：使用或舍弃当前持有的道具，道具装备和素材都是归在“アイテム”下的，上限为60个，主线相关的重要道具和爆发技的技能书等则归在“キ-アイテム”，并不会占用容量。

SKILL：使用当前已习得的技能，惟有“探索”和“回复”类技能才能在非战斗状态下使用。

STATUS：查看角色的状态，各项英文表示的能力依次为：体力（HP）即生命值，为0后角色陷入战斗不能状态；技力（TP），使用大部分技能都需要消耗；腕力（STR）影响物理攻击力；技术（TEC）影响印术、回复等一部分特技的威力以及属性防御力；耐力（VIT）影响物理防御力；敏捷（AGI）影响战斗中的行动顺序、攻击命中率以及回避率；幸运（LUC）影响封印、异常状态的附加几率、回避率以及逃跑的成功率。

EQUIP：变更装备，角色的攻击力和防御力除了受STR与VIT的影响外，还与身上的装备息息相关。

CUSTOM：“スキル”为消耗技能点让角色习得技能，“バースト”为装备队伍的爆发技，惟有装备中的爆发技才能在战斗中使用，完成特定的支线委托后前往冒险者公会还能够扩充爆发技的装备槽。

PARTY：队伍编成，更换队中角色的前后列站位。

BOOK：查看支线委托（クエスト）、主线任务（ミッション）、公会卡片（ギルド-カード）以及怪物图鉴、道具辞典、秘宝辞典。

迷宫模式

基本操作	
按键	功能
十字键↑/↓	前进/后退
十字键←/→	左转/右转
滑杆	调整视角/移动下屏幕地图
L/R	向左/右平移
A	调查/决定
B	取消
X	地图放大/缩小
Y	打开菜单

当玩家进入迷宫展开探索时，上屏幕会以第一人称视角显示迷宫的基本状况。左上方显示当前时间，游戏中采用24小时时间制，在迷宫中步行30次、时间经过1小时（采集1次、战斗中经过1回合的时间都与走1步相等）。如果玩家在进入迷宫前食用了料理，或是使用了探索型技能，时间下方还会追加相应的图标（按Y打开菜单可以看到具体效果）。

右下角的警戒灯分为两个部分：随着玩家在迷宫中移动，圆形部分会按“蓝色→黄色→红色”的顺序逐渐转变，越偏向红色遇敌率越高；3格的扇形部分表示玩家与FOE（“Field On Enemy”的简称，即迷宫和大地上的可见式敌人，往往是BOSS级的怪物）之间的距离，3格全部亮起时敌我相邻。

下屏幕显示的是迷宫地图，玩家可以利用触控笔自由绘制。铅笔为勾画线条、毛笔为涂抹颜色，右下角的各种图标则需要手动拖到地图上。本作继承了3代的自动导航（**オ–トパイロット**）功能，玩家把4种空心的箭头摆放在地图上，然后点击右侧的开始按钮后，角色就会按照设定好路线在迷宫中自动移动。

除了绘制地图外，下屏幕同样会显示FOE的移动情况。FOE图标的三角形表示其面部朝向，紫色时为尚未发现玩家的通常状态，红色时为发现玩家的警戒状态，白色时为放松警惕的休息状态。FOE图标的周围还会散发出斗气，表示玩家当前队伍实力与FOE的实力差，蓝、黄、红危险度逐级提升。

本文中描述迷宫中的具体点位时会以（XY–x,y）的形式。前面大写的XY为大范围的横纵坐标、即地图上方的数字和左侧的字母，比如图中玩家和×号都位于（2A）区域，FOE则在（2B）区域；后面小写的xy为小范围的横纵坐标。以上图为例，玩家当前所在的坐标为（2A–5,3），FOE的坐标为（2B–3,1），热气球的坐标则是（3B–4,5）。初次尝试《世界树迷宫》的玩家要尽快掌握这种坐标形式。

热气球模式

热气球模式是本作的新增内容，相比前作的航海模式更加自由，且与主线息息相关，玩家想要探索新迷宫就必须先乘坐热气球在大地上找到迷宫的入口。乘坐热气球时操作与迷宫中基本相同，时间经过的规则也一样，惟一的区别在B键追加了一些功能：B+↑/↓可以令热气球的飞行高度上升/下降，热气球模式中分为低空、高空和超高空3种高度，后两者需要主线发展到一定阶段、热气球强化后才能到达；B+←为使用热气球的工具类装备；B+→为打开食材菜单，之后可以选择“料理”、“降下”或“射出”。

如果玩家的热气球在没有装备“岚除けの护り像”的情况下触碰到龙卷风，则会被强制送回根据地，收集到的食材全部丢失、且队伍全员的HP降到最低（第4大地上的帝国飞艇也具有与龙卷风相同的效果）。大地上有时还会出现三条巨龙，它们的覆盖范围极大，无论玩家的热气球

处于哪个高度，只要进入其范围就会被强制送回根据地且食材全部丢失。三龙在飞行时还会掉落结晶，不但可以卖钱，制作成料理后的效果也非常好。

大地上还有NPC的热气球，分别是城塞骑士・姬露约内（キルヨネン）和舞者・维拉芙（ウィラフ），玩家在与她们对话后能够得知其所需的食材，在3天内找来相应的食材就能得到道具、饰品甚至是热气球装备作为谢礼。如果玩家发现NPC的热气球在地图上停止不动，这就表示她们正受到怪物的攻击，此时上前援助的话战斗结束时同样可以得到谢礼。

装备一览

除了主线相关的热气球装备外，大部分装备都是通过与NPC交流后（交换道具或战斗援助）得到的，可以事先存档方便S/L。值得一提的是，在热气球装备着“ダウジングロッド”的情况下到达特定点位后会出现提示，此时玩家按B键即可找寻隐藏在地图中的秘宝。热气球装备的效果和入手方法参看下表。

热气球装备	效果	取得方法
珍兽の角笛	兽类供应点变得金色稀有化	热气球NPC的谢礼
金色の风见鸡	鸟类供应点变得金色稀有化	热气球NPC的谢礼
黄金の鱼船旗	鱼类供应点变得金色稀有化	热气球NPC的谢礼
收获祭の御守	野菜类供应点变得金色稀有化	热气球NPC的谢礼
兽猎教本	兽类供应点得到的食材增加	热气球NPC的谢礼
野鸟图鉴	鸟类供应点得到的食材增加	热气球NPC的谢礼
钓技百科事典	鱼类供应点得到的食材增加	热气球NPC的谢礼
野菜大全	野菜类供应点得到的食材增加	热气球NPC的谢礼
食材用カタパルト	食材可以投掷到前方1格	在统治院获得热气球的同时得到
改良型カタパルト	食材可以投掷到前方2格	热气球NPC的谢礼
风乘りの号钟	不受气流的影响	通关后得到
岚除けの护り像	不受龙卷风的影响	在“金刚兽ノ岩窟”击倒兽人武士后，在冒险者公会得到
携带磁轴	在地上设置磁轴，下次可以以此作为热气球的出发点	热气球NPC的谢礼
ダウジングロッド	可以获得隐藏的秘宝	获得热气球后在交易场得到
倍速巡航推进器	一次可以移动2格	进入“木偶ノ文库”迷宫的前提下，与两位热气球NPC的交往较多时自动在达尔西斯得到

食材一览

大地上有大量的供应点，供应点分为兽类、鸟类、鱼类和野菜类4种，每个大地的每类供应点都有机会得到3种食材（金色供应点得到稀有食材的几率更高）。食材可以作为料理，暂时提升我方全队的能力，或是作为诱饵投掷出去，吸引FOE的注意。标注“有毒”的食材需要等队中的医术师习得“危险素材の知识”后才能食用，不过若是投掷给FOE则能令其中毒。每个大地都还有两种特殊食材，一为在热气球能够到达超高空后才能发现的供应点调查，另一种则是在通关后把指定食材喂给FOE后掉落。下面是全部食材的资料，注意料理的效果会覆盖，即每次只能接受一种加成效果。

食材	获得方式	料理效果
タルシス水牛	第1大地・兽类	STR+1
アカツノ雄牛	第1大地・兽类	STR+2、VIT+1
ブラックタウルス	第1大地・兽类	STR+3、VIT+1、稀少个体出现率↑
タルシス小鸭	第1大地・鸟类	TEC+1

食材	获得方式	料理效果
百贯アイガモ	第1大地・鸟类	TEC+2、AGI+1
黄金ガチョウ	第1大地・鸟类	TEC+3、AGI+1、经验值↑↑
钝色ニジマス	第1大地・鱼类	雷耐性↑↑、AGI+1
红ヒメマス	第1大地・鱼类	雷耐性↑↑、冰耐性↑↑
樱ヤマメ	第1大地・鱼类	雷耐性↑↑↑、冰耐性↑↑↑、TP+10
ベビ–キャロット	第1大地・野菜	盲目耐性↑↑、LUC+1
白糖キャロット	第1大地・野菜	盲目耐性↑↑↑、LUC+2、素材入手率↑
黑檀ニンジン	第1大地・野菜	有毒！盲目耐性↑↑↑、混乱耐性↑↑↑、LUC+3
アルビノタウルス	第1大地・超高空	稀少个体出现率↑、经验值↑
黄金ガチョウの卵	第1大地・通关后（注1）	炎耐性↑↑↑、混乱耐性↑↑↑、VIT+8、LUC+5
石林野豚	第2大地・兽类	STR+2、HP+10
シルク白豚	第2大地・兽类	STR+3、LUC+4、HP+20
プラチナ黑豚	第2大地・兽类	STR+4、HP+30、稀少个体出现率↑
石林ダチョウ	第2大地・鸟类	TEC+2、AGI+2、LUC–2
ふたこぶダチョウ	第2大地・鸟类	TEC+3、AGI+3、LUC–4
丹红エミュ–	第2大地・鸟类	有毒！TEC+4、AGI+4、LUC–6、经验值↑↑
长髭ナマズ	第2大地・鱼类	冰耐性↑↑、雷耐性↑↑
霜降ナマズ	第2大地・鱼类	冰耐性↑↑、雷耐性↑↑、TP+10
银河ナマズ	第2大地・鱼类	冰耐性↑↑↑、雷耐性↑↑↑、TP+20
アンズ舞茸	第2大地・野菜	即死耐性↑↑↑、LUC+2
白黑あわび茸	第2大地・野菜	睡眠耐性↑↑↑、毒耐性↑↑↑、LUC+3
金丝绢笠茸	第2大地・野菜	睡眠耐性↑↑↑、混乱耐性↑↑↑、LUC+3、经验值↑
宝仙桃	第2大地・超高空	全能力↑
黑いダイヤ	第2大地・通关后（注2）	雷耐性↑↑↑、VIT+8、LUC+8
岭峰ウサギ	第3大地・兽类	STR+3、LUC+1
雪姬ラパン	第3大地・兽类	STR+4、LUC+2、素材入手率↑↑
ハピネスバニ–	第3大地・兽类	STR+6、LUC+3、稀少个体出现率↑
饴色タ–キ–	第3大地・鸟类	TEC+3
纯白七面鸟	第3大地・鸟类	TEC+4、STR+2、HP–20
ロイヤルタ–キ–	第3大地・鸟类	TEC+6、STR+5、HP–30
トビワカサギ	第3大地・鱼类	炎耐性↑↑、冰耐性↑↑、VIT+1
银岚ワカサギ	第3大地・鱼类	炎耐性↑↑、冰耐性↑↑、VIT+2
七香银アユ	第3大地・鱼类	炎耐性↑↑↑、冰耐性↑↑↑、VIT+3、经验值↑↑
阳明リンゴ	第3大地・野菜	毒耐性↑↑↑、TP+10
白姬リンゴ	第3大地・野菜	麻痹耐性↑↑↑、即死耐性↑↑↑、TP+15
红鬼林檎	第3大地・野菜	有毒！毒耐性↑↑↑、麻痹耐性↑↑↑、TP+20
冰晶ザクロ	第3大地・超高空	TEC+5、HP+50、TP+25
幻の黄金タラバ蟹	第3大地・通关后（注3）	冰耐性↑↑↑、即死耐性↑↑↑、睡眠耐性↑↑↑、VIT+8
云上野ヤギ	第4大地・兽类	STR+3、VIT+3
ミルキ–ヤギ	第4大地・兽类	STR+6、HP+60、TEC–3
极毛ゴ–ト	第4大地・兽类	STR+6、VIT+6、HP+80
山吹ウズラ	第4大地・鸟类	TEC+3、AGI+3
红色キジ	第4大地・鸟类	TEC+6、TP+30、STR–3
おしどり野鸡	第4大地・鸟类	TEC+6、LUC+6、TP+40
フナ鲤	第4大地・鱼类	炎耐性↑、冰耐性↑、雷耐性↑
煮顷银ブナ	第4大地・鱼类	炎耐性↑↑、冰耐性↑↑、雷耐性↑↑、素材入手率↑↑
云上龙鲤	第4大地・鱼类	炎耐性↑↑、冰耐性↑↑、雷耐性↑↑、AGI+6
ぺポカボチャ	第4大地・野菜	石化耐性↑↑、诅咒耐性↑↑、混乱耐性↑↑
マロンパンプキン	第4大地・野菜	混乱耐性↑↑↑、睡眠耐性↑↑↑、毒耐性↑↑↑、LUC+6
メテオパンプキン	第4大地・野菜	有毒！全状态异常耐性↑↑↑
皇帝孔雀	第4大地・超高空	稀少个体出现率↑↑、素材入手率↑↑
绝界山鲸	第4大地・通关后（注4）	VIT+8、HP+80、TP+50
焰の结晶	第1大地・炎龙掉落	经验值↑↑↑
雷光の结晶	第2大地・雷龙掉落	素材入手率↑↑↑
极北の结晶	第3大地・冰龙掉落	稀少个体出现率↑↑↑

注1：把“黄金ガチョウ”丢给FOE食用后掉落。
注2：把“金丝绢笠茸”丢给FOE食用后掉落。
注3：把“ハピネスバニ–”丢给FOE食用后掉落。
注4：把“云上龙鲤”丢给FOE食用后掉落。

战斗系统

《世界树迷宫》的战斗是RPG标准的回合制，敌我双方全部单位行动1次后经过1回合。要提醒的是如果周围有警觉状态的FOE，它们在战斗中也会不断靠近玩家，直至乱入到战斗中，实力一般时要尽量避免这种情况。本作中敌我双方都分为前、后两列站位，我方前列的角色更容易受到敌人的攻击，反之，后列角色被攻击的几率相对较低。使用“MOVE”指令可以随时改变阵型，且不会消耗角色的行动次数的。另外在战斗菜单按下Y键是查看我方全员状态、L键是全队自动攻击，R键则为调出怪物图鉴查看敌人资料。

攻击属性&范围

游戏中的攻击分为物理和属性两大类，物理攻击又细分为斩击、突击、坏击，属性攻击细分为炎、冰、雷，另外还有特殊的无属性。怪物图鉴中可以查看到敌人对于斩、突、坏、炎、冰、雷的耐性情况，针对其弱点才能有效地造成伤害，部分特殊素材也需要使用特定的攻击方式才会掉落。

除了属性外，攻击还有范围之分：“近接”型不能间隔两列攻击目标，即我方后列角色无法对敌方后列单位使用近接攻击，而且近接型在隔列攻击时的伤害值有所削减；“远隔”型攻击可以瞄准到任意的敌方单位，且不会因为站位而有威力上的削减；“扩散”型攻击在命中目标后，伤害还会波及到其左右两侧的单位，不过伤害值有所削减；“贯通”型能够同时攻击到前后两列位于一排上的敌人，但对后列单位的伤害值有所削减；至于“一列”为攻击敌方前列或后列的全部敌人，“全体”则为攻击全体敌人，很好理解。

封印&异常状态

封印效果	
头封	无法使用回复术和印术等头部特技，且属性攻击力下降
腕封	无法使用挥动武器等腕部特技，且物理攻击力下降
脚封	无法使用舞蹈等脚部特技，回避率为0且无法逃走
异常状态	
战斗不能	HP降为0，无法再行动
即死	无视HP残余情况直接被击杀
石化	无法行动，但石化状态下全属性耐性会上升
睡眠	无法行动，受到的伤害增加，被攻击后就会醒来
诅咒	攻击对方时会受到伤害值50%的反噬
中毒	每回合结束时受到一定的伤害，且会被毒死
混乱	不受指令控制，对敌我双方进行无差别攻击
麻痹	攻击有50%的几率被强制中断，回避率为0
盲目	命中率和回避率大幅降低
击晕	该回合的行动被强制中断

注：一旦我方全员陷入战斗不能或石化状态便宣告Game Over，除了这两种状态外，其他封印或异常状态在战斗结束时会自动解除，战斗中也有一定几率会自动解除。

爆发技

当角色在战斗中对敌方造成伤害或受到攻击时，画面右侧的爆发槽就会逐渐累积，每攒满1条数字增加1，最大为5。消耗爆发槽可以使用玩家事先装备好的爆发技（**バ–スト スキル**）。爆发技强制在回合最开始发动，且伤害值与发动角色的能力值有关，并受到BUFF影响。想要习得爆发技先得找到对应的奥义书，以下是全部爆发技的资料。

爆发技	Cost	效果	奥义书以及获得方法
全力逃走	3	高几率从战斗中逃跑、返回阶梯或磁轴处	“跳ねる兔の心得”，主线剧情获得
武息	1	自己的HP完全回复	“武息の修行书”，支线委托“雾の怪物”获得
アナライズ	1	将敌方单体的全部情报记录在怪物图鉴中	“忘れられた动物记”，小迷宫“瘴气の森”（1A–2,3）宝箱
ダブルスラッシュ	2	对敌方单体发动连续两次必中的远隔斩攻击	“奥义书·牙神”，主线剧情获得
フレイムウォ–ル	2	对敌方一列发动必中的远隔炎属性攻击	“术士书·凶鸟烈火”，主线剧情获得
ホ–リ–ギフト	3	本次战斗中获得的经验值增加	“富める兔の心得”，支线委托“小さな花、求ム！”获得
电光石火	2	本回合内我方全体的行动速度大幅加快	“驱ける兔の心得”，支线委托“魔物调查の支援要请”获得
黑雾	2	敌方全体的封印、异常状态效果时间延长	“术士书·幻豹黑雾”，主线剧情获得
突击の号令	3	本回合内我方全体造成的伤害值上升	“矛の兵法”，小迷宫“骚がしい沼地”（2B–4,3）宝箱
守备の号令	3	本回合内我方全体受到的伤害值下降	“盾の兵法”，主线剧情获得
アイスコフィン	3	对敌方单体发动必中的远隔冰属性攻击	“术式书·魔狼冰葬”，支线委托“遗失物搜索依赖”获得
イ–ジスの护り	3	本回合内对我方全体的物理攻击无效化	“护卫术·Ⅰ”，支线委托“狒狒を统べる者”获得
イ–ジスの护りⅡ	3	本回合内对我方全体的属性攻击无效化	“护卫术·Ⅱ”，小迷宫“蝙蝠の狭き巢穴”（2B–5,1）宝箱
烈星冲	3	对敌方全体发动随机次数的必中远隔突攻击	“奥义书·角神”，主线剧情获得
荣光の凯歌	4	本回合内我方全体造成的伤害值上升，受到的伤害值下降	“绝界云上域ノ战记”，“煌天破の都·B1F”（3A–4,2）宝箱
光刃の一闪	4	对敌方全体发动必中的远隔斩攻击，有一定几率即死	“奥义书·爪神”，主线剧情获得
太古の咒缚	4	高几率封印敌方单体的全部部位	“大凶星の周期表”，小迷宫“金鹿图书馆”（2A–3,3）宝箱
イ–ジスの盾	4	本回合内对我方全体的攻击无效化	（通关后）“护卫术·真”，“暗国ノ殿·B1F”（6D–5,5）宝箱
神雷	4	对敌方全体发动随机次数的必中远隔雷属性攻击	“术式书·妖狐神雷”，小迷宫“南の圣堂”（3A–2,4）宝箱
ジオインパクト	5	对敌方全体发动必中的远隔坏攻击，且必定会将其击晕	“帝国式天体观测术”，主线剧情获得
ス–パ–ノヴァ	5	对敌方全体发动必中的远隔无属性攻击	（通关后）“星と宙を司りし律”，支线委托“决战、冥暗に堕した者”获得
ヒギエイアの杯	5	完全回复我方全体的HP以及战斗不能、封印和异常状态	“蛇と杯の书”，支线委托“煌天破の键”获得

职业技能

除了初始就开启的7个职业外，最后3个隐藏职业“阵术师”、“武士”和“帝国骑士”需要等主线剧情发展到相应的阶段后才能解锁。与3代相同，本作也存在副职业系统，角色可以装备副职业的武器、习得其特技，不过副职业的技能最大等级全部会减少一半，原本最大等级为1的诸如职业固有技、空中技都将无法习得。玩家在最初作成角色时能得到3点技能点，角色习得副职业后还有额外的5点，此外想要得到技能点，就只能通过积累经验值提升等级，每升1级增加1

点。以下是全部职业的技能资料，同一个技能的等级越高，伤害值、异常状态的成功率等也就会越高，少数随着等级提升会发生特殊变化的技能会以括号进行标注。

剑士（ソ-ドマン）

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
剑士の心得	1	–	职业固有技	同伴在攻击自己攻击过的目标时，伤害值和命中率上升
ソニックレイド	10	–	剑/突剑专用技	回合开始时用所持武器对敌方单体发动近接攻击
パワ-ブレイク	6	–	盾专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，使其在3个回合内物理攻击力下降
物理攻击ブ-スト	8	–	被动技	自己的物理攻击力上升
矿物学	1	–	被动技	在采掘点采掘时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
リンクフレイム	10	ソニックレイドLv3	剑/突剑专用技	给武器附加炎属性后对敌方单体发动近接攻击，之后有同伴攻击该目标时会发动炎属性追击（最多1次）
リンクフリ-ズ	10	ソニックレイドLv3	剑/突剑专用技	给武器附加冰属性后对敌方单体发动近接攻击，之后有同伴攻击该目标时会发动冰属性追击（最多1次）
リンクサンダ-	10	ソニックレイドLv3	剑/突剑专用技	给武器附加雷属性后对敌方单体发动近接攻击，之后有同伴攻击该目标时会发动雷属性追击（最多1次）
マインドブレイク	6	パワ-ブレイクLv3	盾专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，使其在3个回合内属性攻击力下降
ヴァンガ-ド	6	–	辅助技	5个回合内以牺牲防御力为代价，使自己的物理攻击力上升且最先行动
应急手当	6	–	探索技	在探索中回复我方单体的HP
剑士の极意	1	剑士の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	同伴在攻击自己攻击过的目标时，伤害值和命中率上升
ダブルストライク	8	角色Lv20	剑/突剑专用技	用所持武器对敌方单体发动连续两次近接攻击
物理防御ブ-スト	8	角色Lv20	被动技	自己的物理防御力上升
先驱けの功名	8	ヴァンガ-ドLv2、角色Lv20	被动技	比所有敌人更快发动攻击时，伤害值和命中率上升
刚腕料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的STR值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
ラウンドソ-ド	8	ダブルストライクLv3、角色Lv20	剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，攻击会向左右扩散
ペネトレイト	8	ダブルストライクLv3、角色Lv20	突剑专用技	发动贯通敌方前后两体的近接突攻击
ソ-ドブレイカ-	6	角色Lv20	被动技	与自己处在同一列的同伴受到的物理伤害有一定几率减半
リンクプラス	8	角色Lv20	辅助技	3个回合内追击系技能的追击次数增加（最多7次）
剑士の悟り	1	剑士の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	同伴在攻击自己攻击过的目标时，伤害值和命中率上升
ソ-ドテンペスト	8	ラウンドソ-ドLv3、角色Lv40	剑专用技	舍弃速度，对敌方单体发动强力的近接斩攻击
ハヤブサ突き	8	ペネトレイトLv3、角色Lv40	突剑专用技	快速对敌方一列发动随机次数的近接突攻击（最多3～4次）
攻防一体	6	ソ-ドブレイカ-Lv3、角色Lv40	被动技	装备两把武器时自己的物理防御力上升
リンクマスタリ	6	リンクプラスLv3、角色Lv40	被动技	追击系技能的追击威力随着发动次数的增加而上升

夜贼（ナイトシ-カ-）

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
夜贼の心得	1	–	职业固有技	攻击处在异常状态的敌人时伤害值大幅上升

アイスブラッシュ	10	–	剑/短剑专用技	对敌方单体发动近接斩+冰属性攻击
盲目の投刃	6	–	投刃专用技	对敌方单体发动远隔斩+盲目效果攻击
追影の刃	6	–	被动技	装备两把武器时，通常攻击可以攻击两次
ハイド クロ–ク	4	–	辅助技	3个回合内对目标的1次物理攻击无效化
デコイサイン	4	–	辅助技	3个回合内指定我方单体被敌人攻击的几率上升
药草学	1	–	被动技	在采取点采取时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
ディレイスタブ	10	アイスブラッシュLv3	剑/短剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，到回合结束前自己都没有受到伤害的话，能再次发动斩攻击
麻痹の投刃	6	盲目の投刃Lv2	投刃专用技	对敌方单体发动远隔斩+麻痹效果攻击
先制クロ–ク	6	ハイド クロ–クLv2	先制发动技	战斗开始时有一定几率自动对自己发动“ハイド クロ–ク”
夜贼の极意	1	夜贼の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	攻击处在异常状态的敌人时伤害值大幅上升
アサシネイション	8	ディレイスタブLv2、角色Lv20	剑/短剑专用技	对敌方单体发动近接斩+即死效果攻击，目标处在异常状态时即死成功率上升
睡眠の投刃	6	麻痹の投刃Lv2、角色Lv20	投刃专用技	对敌方单体发动远隔斩+睡眠效果攻击
スプレッド スロ–	4	角色Lv20	辅助技	下次行动时，自己使用的投刃系技能的效果范围扩大、能够攻击敌方全体
奇袭	6	角色Lv20	探索技	一定步数内，遇敌时发生先制的几率上升（最多65步）
俊敏料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的AGI值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
シャド ウバイト	8	アサシネイションLv3、角色Lv20	剑/短剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，目标处在异常状态时伤害值上升
咒いの投刃	6	睡眠の投刃Lv2、角色Lv20	投刃专用技	对敌方单体发动远隔斩+诅咒效果攻击
速度ブ–スト	10	角色Lv20	被动技	自己的行动速度、命中率、回避率上升
夜贼の悟り	1	夜贼の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	攻击处在异常状态的敌人时伤害值大幅上升
スウィフトソ–ド	8	シャド ウバイトLv2、角色Lv40	剑/短剑专用技	对敌方单体发动随机次数的近接斩攻击（最多4～5次）
猛毒の投刃	6	咒いの投刃Lv2、角色Lv40	投刃专用技	对敌方单体发动远隔斩+毒效果攻击
追影の残滓	8	盲目の投刃Lv3、角色Lv40	被动技	用武器的攻击系技能有一定几率连续发动两次
先制スプレッド	6	スプレッド スロ–Lv2、角色Lv40	先制发动技	战斗开始时一定几率自动对自己发动“スプレッド スロ–”
暗讨マスタリ	8	スウィフトソ–ドLv2、猛毒の投刃Lv2、角色Lv40	被动技	令敌方陷入异常状态时造成的伤害值上升

城塞骑士（フォ–トレス）

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
城塞骑士の心得	1	–	职业固有技	处在前列受到敌人攻击时回复自己的TP
ボルト ストライク	10	–	锤专用技	对敌方单体发动近接坏+雷属性攻击
ディバイド ガ–ド	6	–	盾专用技	本回合内保护我方单体、代替同伴承受攻击，且受到的伤害值下降
防御阵形	6	–	辅助技	3个回合内我方全体的物理防御力上升
挑发	4	–	辅助技	4个回合内自己被敌人攻击的几率上升
物理防御ブ–スト	10	–	被动技	自己的物理防御力上升
矿物学	1	–	被动技	在采掘点采掘时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
ホ–リ–バッシュ	10	ボルト ストライクLv3	锤专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，并回复自己的HP（回复量与伤害值成正比）
防御阵形 II	6	防御阵形Lv3	辅助技	3个回合内我方全体的属性防御力上升
先制挑发	4	挑发Lv2	先制发动技	战斗开始时有一定几率自动发动“挑发”
城塞骑士の极意	1	城塞骑士の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	处在前列受到敌人攻击时回复自己的TP
リペンジスマイト	8	ホ–リ–バッシュLv2、角色Lv20	锤专用技	3个回合后对敌方单体发动近接坏攻击，在此期间受到的攻击次数越多，攻击的威力越大
ラインディバイド	6	ディバイド ガ–ドLv3、角色Lv20	盾专用技	本回合内保护我方一列，代替同伴承受攻击，且受到的伤害值下降
骑士の加护	6	角色Lv20	被动技	自身被附加封印或异常状态时的自动解除率上升
ランパ–ト	6	角色Lv20	辅助技	3个回合内自己的物理、属性防御力上升
步哨	6	角色Lv20	探索技	一定步数内，显示同阶层内FOE的位置（最多100步、最大范围10）
屈强料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的VIT值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
オ–ルディバイド	6	ラインディバイドLv3、角色Lv20	盾专用技	本回合内保护我方全体，代替同伴承受攻击，且受到的伤害值下降
圣なる加护	4	骑士の加护Lv3、角色Lv20	辅助技	3个回合内我方一列有1次机会防止异常状态
ヒ–ルウォ–ル	8	角色Lv20	被动技	同列的角色在防御时能回复HP
城塞骑士の悟り	1	城塞骑士の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	处在前列受到敌人攻击时回复自己的TP
ア–スバイド モ–ド	8	リペンジスマイトLv2、角色Lv40	锤专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，攻击会向左右扩散，且自己也会受到伤害

ディバイド モ-ド	6	オ-ルディバイドLv3、角色Lv40	盾专用技	3个回合内保护我方HP不足50%的同伴，代替其承受攻击，且受到的伤害值下降
HPブ-スト	10	角色Lv40	被动技	自己的HP最大值上升
ガ-ド マスタリ-	8	ディバイド モ-ドLv2、角色Lv40	被动技	处在前列时对自己的物理、属性攻击有一定几率无效化

狙击手（スタイパ-）

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
狙击手の心得	1	–	职业固有技	弓专用技有一定几率发动会心攻击，且会心攻击时的伤害值上升
レッグスナイプ	8	–	弓专用技	对敌方单体发动必中的远隔突攻击，有一定几率附加脚封效果
ロングショット	10	–	弓专用技	对敌方单体发动远隔突攻击
ロックオン	6	–	辅助技	5个回合内自己发动会心攻击的几率上升
スカベンジャ-	6	–	被动技	怪物的素材掉落几率上升
树木学	1	–	被动技	在采伐点采伐时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
ア-ムスナイプ	8	レッグスナイプLv2	弓专用技	对敌方单体发动必中的远隔突攻击，有一定几率附加腕封效果
フルメタルアロ-	10	ロングショットLv3	弓专用技	发动贯通敌方前后两体的远隔突攻击
フランクショット	10	ロングショットLv3	弓专用技	对敌方一列发动远隔突攻击
观测	4	–	辅助技	5个回合我方全体的命中率上升
狙击手の极意	1	狙击手の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	弓专用技有一定几率发动会心攻击，且会心攻击时的伤害值上升
ヘッド スナイプ	8	ア-ムスナイプLv1、角色Lv20	弓专用技	对敌方单体发动必中的远隔突攻击，有一定几率附加头封效果
シルバ-アロ-	8	フルメタルアロ-Lv2、角色Lv20	弓专用技	无视敌方单体的强化效果、物理抗性，发动远隔突攻击
スコ-ルショット	8	フランクショットLv2、角色Lv20	弓专用技	对敌方全体发动随机次数的远隔突攻击（最多6～16次）
正鹄の明	10	ロックオンLv3、角色Lv20	被动技	发动会心攻击的几率上升
カモフラ-ジュ	6	角色Lv20	探索技	一定步数内，遇敌率下降（最多100步）
鉴定眼	1	角色Lv20	空中技	在供应点获得稀有食材的几率上升（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
チェイスバインド	8	ヘッド スナイプLv2、角色Lv20	被动技	敌方被封印时会发动追击（最多3次）
イ-グルアイ	4	角色Lv20	辅助技	3个回合内敌方单体的物理防御力下降
警戒传令	6	カモフラ-ジュLv2、角色Lv20	被动技	遇敌时发生的敌方偷袭有一定几率无效化
狙击手の悟り	1	狙击手の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	弓专用技有一定几率发动会心攻击，且会心攻击时的伤害值上升
狙击マスタリ	8	チェイスバインドLv3、角色Lv40	被动技	攻击处在封印状态的敌人时发动会心攻击的几率上升
インパクトアロ-	8	シルバ-アロ-Lv2、角色Lv40	弓专用技	发动贯通敌方前后两体的远隔突攻击，2个回合内不能再次使用此技能
ヘブンズショット	8	スコ-ルショットLv2、角色Lv40	弓专用技	对敌方单体发动远隔突攻击并解除其封印状态，目标身上的封印数越多，攻击的威力越大
物理攻击ブ-スト	8	角色Lv40	被动技	自己的物理攻击力上升

医术师（メディック）

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
医术师の心得	1	–	职业固有技	队伍通过技能回复HP时，回复量上升
ヒ-リング	10	–	回复技	回复我方单体的HP
リフレッシュ	6	–	回复技	解除我方的异常状态（Lv3时目标范围从单体变为一列）
ヘヴィストライク	8	–	锤/杖专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，有一定几率将其击晕
药草学	1	–	被动技	在采取点采取时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
ラインヒ-ル	10	ヒ-リングLv3	回复技	回复我方一列的HP
集中治疗	6	ヒ-リングLv4	辅助技	3个回合内自己使用HP回复系技能的效果上升
トリ-ト	6	リフレッシュLv2	回复技	解除我方的弱化状态（Lv3时目标范围从单体变为一列）
リカバリ-	6	リフレッシュLv2	回复技	解除我方的封印状态（Lv3时目标范围从单体变为一列）
战后手当	8	–	被动技	战斗胜利时回复我方全体的HP
医术师の极意	1	医术师の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	队伍通过技能回复HP时，回复量上升
フルヒ-リング	4	ラインヒ-ルLv3、角色Lv20	回复技	回复我方单体的全部HP
リザレクト	8	角色Lv20	回复技	治疗我方单体的战斗不能状态
一齐救护	4	トリ-トLv1、リカバリ-Lv1、角色Lv20	辅助技	3个回合内“リカバリ-、リフレッシュ、トリ-ト、フルリフレッシュ”的效果范围扩大（单体变为一列、一列变为全体）

スリ-プブロ-	8	ヘヴィストライクLv2、角色Lv20	锤/杖专用技	对敌方单体发动近接坏+睡眠效果攻击
危险素材の知识	1	角色Lv20	空中技	食材的毒性无效化（队中还有习得此技能的同伴时效果也不会改变）
パ-ティヒ-ル	10	フルヒ-リングLv2、角色Lv20	回复技	回复我方全体的HP
フルリフレッシュ	4	一齐救护Lv2、角色Lv20	回复技	解除我方单体的弱化、封印和异常状态
ストレッチ	6	角色Lv20	被动技	自己对封印效果的耐性上升
医术师の悟り	1	医术师の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	队伍通过技能回复HP时，回复量上升
オ-トヒ-ル	8	パ-ティヒ-ルLv2、角色Lv40	被动技	我方同伴HP不足30%时，有一定几率自动回复其HP
オ-トリザレクト	8	リザレクトLv4、角色Lv40	被动技	我方同伴战斗不能时，有一定几率自动将其救起
TPブ-スト	6	角色Lv40	被动技	自己的TP最大值上升
スタ-ドロップ	8	スリ-プブロ-Lv2、角色Lv40	锤/杖专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，该回合内目标的物理防御力下降
ヒ-ルマスタリ	8	オ-トヒ-ルLv3、角色Lv40	被动技	“ヒ-リング、ラインヒ-ル、パ-ティヒ-ル”的回复量上升

印术师（ル-ンマスタ-）

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
印术师の心得	1	–	职业固有技	与自己处在同一列的同伴属性&无属性攻击力、防御力上升
炎の圣印	6	–	辅助技	3个回合内敌方全体炎属性耐性下降，我方全体炎属性耐性上升
冰の圣印	6	–	辅助技	3个回合内敌方全体冰属性耐性下降，我方全体冰属性耐性上升
雷の圣印	6	–	辅助技	3个回合内敌方全体雷属性耐性下降，我方全体雷属性耐性上升
ル-ンの辉き	6	–	辅助技	3个回合内自己的属性&无属性攻击力上升
TPブ-スト	8	–	被动技	自己的TP最大值上升
药草学	1	–	被动技	在采取点采取时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
火球の印术	10	炎の圣印Lv1	印术技	对敌方单体发动远隔炎属性攻击，攻击会向左右扩散
冰枪の印术	10	冰の圣印Lv1	印术技	发动贯通敌方前后两体远隔冰属性攻击
雷击の印术	10	雷の圣印Lv1	印术技	对敌方一列发动近接雷属性攻击
印术师の极意	1	印术师の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	与自己处在同一列的同伴属性&无属性攻击力、防御力上升
爆炎の印术	8	火球の印术Lv2、角色Lv20	印术技	对敌方全体发动远隔炎属性攻击
冻牙の印术	8	冻牙の印术Lv2、角色Lv20	印术技	对敌方全体发动随机次数的远隔冰属性攻击（最多3～4次）
稻妻の印术	8	稻妻の印术Lv2、角色Lv20	印术技	对敌方单体发动远隔雷属性攻击
ル-ンの盾	4	ル-ンの辉きLv2、角色Lv20	被动技	与自己处在同一列的同伴受到的属性攻击有一定几率无效化
TPカット	6	角色Lv20	被动技	有一定几率令TP消耗变成0
聪明料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的TEC值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
ル-ンの导き	6	ル-ンの盾Lv2、角色Lv20	被动技	命中敌方弱点时的伤害值上升
属性攻击ブ-スト	10	角色Lv20	被动技	自己的属性&无属性攻击力上升
印术师の悟り	1	印术师の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	与自己处在同一列的同伴属性&无属性攻击力、防御力上升
劫火の大印术	8	爆炎の印术Lv2、角色Lv40	印术技	对敌方单体发动远隔炎属性攻击
吹雪の大印术	8	冻牙の印术Lv2、角色Lv40	印术技	对敌方全体发动远隔冰属性攻击
天雷の大印术	8	稻妻の印术Lv2、角色Lv40	印术技	对敌方全体发动随机次数的远隔雷属性攻击（最多3～5次）
印术マスタリ	8	ル-ンの导きLv2、角色Lv40	被动技	印术系技能的攻击力上升
原始の印术	8	印术マスタリLv2、角色Lv40	印术技	对敌方全体发动远隔无属性攻击

舞者（ダンサ-）

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
踊り子の心得	1	–	职业固有技	自己发动“ワルツ、タンゴ、サンバ”的效果延长1个回合
リジエネワルツ	10	–	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴在回合结束时回复HP
アタックタンゴ	8	–	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴物理攻击力上升
カウンタ-サンバ	8	–	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴在受到攻击时，有一定几率发动反击
扇の舞	10	–	被动技	自己的回避率上升
树木学	1	–	被动技	在采伐点采伐时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）

リフレシュワルツ	4	リジェネワルツLv3	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴在回合结束时解除异常状态
ガ-ド タンゴ	8	アタックタンゴLv3	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴物理防御力上升
チェイスサンバ	8	カウンタ-サンバLv3	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴攻击敌人后，自己能发动追击（最多2次）
踊り子の极意	1	踊り子の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	自己发动“ワルツ、タンゴ、サンバ”的效果延长1个回合
リカバリワルツ	4	リフレシュワルツLv1、角色Lv20	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴在回合结束时解除封印效果
エナジ-タンゴ	6	ガ-ド タンゴLv1、角色Lv20	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴的TP消耗减少（最多减少8）
トリックサンバ	8	チェイスサンバLv1、角色Lv20	舞蹈技	3个回合内与自己处在同一列的同伴，会在自己攻击后向敌人发动追击（最多3次）
剑の舞	10	扇の舞Lv3、角色Lv20	被动技	自己在通常攻击时有一定几率发动复数次攻击（最多4次）
バ-スト セ-ブ	6	角色Lv20	被动技	自己在发动爆发技时，爆发槽的消耗有一定几率减少1
强运料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的LUC值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
ヒ-ルダンス	10	リカバリワルツLv2、角色Lv20	舞蹈技	在“ワルツ”系技能的效果中方可使用，能回复我方全体的HP
ワイドダンス	4	エナジ-タンゴLv2、角色Lv20	舞蹈技	在“タンゴ”系技能的效果中方可使用，本回合内自己发动“ワルツ、タンゴ、サンバ”的效果范围为我方全体
ラッシュダンス	8	トリックサンバLv2、角色Lv20	舞蹈技	在“サンバ”系技能的效果中方可使用，本回合内我方全体攻击敌人后，自己能发动追击（最多5次）
踊り子の悟り	1	踊り子の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	自己发动“ワルツ、タンゴ、サンバ”的效果延长1个回合
クイックステップ	4	角色Lv40	特殊技	指定的我方单体在该回合最先行动
ビ-トダンス	6	角色Lv40	舞蹈技	同时在“ワルツ、タンゴ、サンバ”系技能的效果中方可使用（需同一人发动），我方全员向敌方单体发动总攻击
速度ブ-スト	8	角色Lv40	被动技	自己的行动速度、命中率、回避率上升
霞の舞	8	剑の舞Lv3、角色Lv40	被动技	通常攻击时有一定几率将敌人击晕
ダンスマスタリ	8	ビ-トダンスLv3、角色Lv40	被动技	在“ワルツ、タンゴ、サンバ”系技能效果中时，爆发槽的积蓄加快

方阵师（ミスティック）

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
方阵师の心得	1	–	职业固有技	方阵的效果消失时回复自己的TP
阵回复	6	–	被动技	张开方阵期间，回合结束时回复我方全体的HP
毒の方阵	8	–	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有毒效果的方阵
腕封の方阵	8	–	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有腕封效果的方阵
退魔の雾	6	–	被动技	与自己处在同一列的同伴受到封印、异常状态有一定几率无效化
地脉操作	4	–	探索技	一定步数内，地形伤害值下降（最多80步）
药草学	1	–	被动技	在采取点采取时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
麻痹の方阵	8	毒の方阵Lv2	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有麻痹效果的方阵
脚封の方阵	8	腕封の方阵Lv2	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有脚封效果的方阵
回复步行	8	地脉操作Lv2	被动技	在迷宫中行走时自动回复我方全体的HP
方阵师の极意	1	方阵师の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	方阵的效果消失时回复自己的TP
破阵：命脉活性	10	阵回复Lv2、角色Lv20	破阵技	解除方阵、回复我方全体的HP
催眠の方阵	8	麻痹の方阵Lv2、角色Lv20	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有睡眠效果的方阵
头封の方阵	8	脚封の方阵Lv2、角色Lv20	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有头封效果的方阵
魅了の邪眼	4	角色Lv20	辅助技	3个回合内敌方全体的物理、属性攻击力下降
精进料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的TP值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
破阵：亚空绞破	6	破阵：命脉活性Lv3、角色Lv20	破阵技	解除方阵、对敌方单体发动远隔无属性攻击
幻惑の方阵	8	催眠の方阵Lv3、角色Lv20	方阵技	3个回合内张开攻击敌方全体并带有混乱效果的方阵
衰身の邪眼	4	魅了の邪眼Lv2、角色Lv20	辅助技	3个回合内敌方全体的物理、属性防御力下降
方阵师の悟り	1	方阵师の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	方阵的效果消失时回复自己的TP
破阵：亚空鸣动	6	破阵：亚空绞破Lv2、角色Lv40	破阵技	解除方阵、对敌方全体发动远隔无属性攻击
TPリタ-ン	6	角色Lv40	被动技	令敌方陷入异常状态或封印时回复自己的TP
解魔の札	4	角色Lv40	辅助技	敌方单体的封印、异常状态耐性还原到初期值
抑制ブ-スト	10	角色Lv40	被动技	封印、异常状态、击晕的成功几率上升
方阵マスタリ	8	破阵：亚空鸣动Lv3、角色Lv40	被动技	解除方阵的等级越高，破阵系技能的效果越好

武士（モノノフ）

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
武士の心得	1	–	职业固有技	通常攻击时回复自己的TP
峰打	8	–	刀/锤专用技	对敌方单体发动近接坏+麻痹效果的攻击
罗刹	6	–	辅助技	以消耗自己的HP和TP为代价，行动时造成的伤害值上升
咆哮	4	–	特殊技	对敌方单体发动无属性攻击并解除其全部强化效果
物理攻击ブースト	10	–	被动技	自己的物理攻击力上升
树木学	1	–	被动技	在采伐点采伐时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
弧月	8	峰打Lv3	刀专用技	对敌方一列发动近接斩攻击
头碎	8	峰打Lv3	锤专用技	对敌方单体发动近接坏+头封效果的攻击
食いしばり	4	罗刹Lv1	被动技	战斗中自己的HP降为0时能自动回复一定值（仅1次）
武士の极意	1	武士の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	通常攻击时回复自己的TP
冲破	8	角色Lv20	刀/锤专用技	消耗自己的HP对敌方全体发动远隔斩攻击
罗刹解除	4	食いしばりLv1、角色Lv20	特殊技	解除罗刹状态，回复自己的HP和TP
先制罗刹	4	食いしばりLv2、角色Lv20	先制发动技	战斗开始时有一定几率自动进入罗刹状态
チャ–ジ	4	角色Lv20	特殊技	下次行动时自己的物理攻击力上升
强壮料理	1	角色Lv20	空中技	通过食材料理提升的HP值增加（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
冰刹	8	冲破Lv3、角色Lv20	刀专用技	对敌方单体发动近接斩+冰属性攻击
铁火	8	冲破Lv3、角色Lv20	锤专用技	对敌方单体发动近接坏+炎属性攻击
背水の阵	8	チャ–ジLv2、角色Lv20	被动技	装备两把武器时物理攻击力上升
武士の悟り	1	武士の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	通常攻击时回复自己的TP
闪刃	8	冰刹Lv2、角色Lv40	刀专用技	对敌方单体发动近接斩攻击
流坠冲	8	铁火Lv2、角色Lv40	锤专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，攻击会向左右扩散
罗刹マスタリ	8	罗刹解除Lv2、角色Lv40	被动技	罗刹状态下，随着HP的减少防御力上升，随着TP的减少攻击力上升
狮子奋迅	8	角色Lv40	被动技	通常攻击时回复自己的HP
无双神乐	8	闪刃Lv3、角色Lv40	刀专用技	对敌方全体发动随机次数的近接斩攻击，随着HP的减少攻击次数上升（最多2～10次）
乾坤一掷	8	流坠冲Lv3、角色Lv40	锤专用技	对敌方单体发动近接坏攻击，自己陷入麻痹状态

帝国骑士（インペリアル）

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
帝国骑士の心得	1	–	职业固有技	炮剑的过热状态缩短1回合
シャ–プエッジ	6	–	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，炮剑的过热状态缩短1回合
アサルトドライブ	10	–	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，发动期间防御力下降，之后8个回合炮剑处于过热状态
リアガ–ド	6	–	辅助技	5个回合内令我方单体的最后行动，物理、属性防御力上升
物理攻击ブースト	8	–	被动技	自己的物理攻击力上升
矿物学	1	–	被动技	在采掘点采掘时，有一定几率再次发现素材（队中还有习得此技能的同伴时，发动几率上升）
インパルスエッジ	6	シャ–プエッジLv2	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击并回复自己的TP，仅在发动“シャ–プエッジ”的次回合可用
强制排热	4	アサルトドライブLv4	炮剑专用技	炮剑的过热状态缩短3回合
帝国骑士の极意	1	帝国骑士の心得Lv1、角色Lv20	职业固有技	炮剑的过热状态缩短2回合
ク–ルエッジ	6	インパルスエッジLv2、角色Lv20	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，炮剑的过热状态缩短2回合，尽在发动“シャ–プエッジ”或“インパルスエッジ”的次回合可用
フレイムドライブ	8	强制排热Lv2、角色Lv20	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩+炎属性攻击，发动期间防御力下降，之后9个回合炮剑处于过热状态
フリ–ズドライブ	8	强制排热Lv2、角色Lv20	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩+冰属性攻击，发动期间防御力下降，之后9个回合炮剑处于过热状态
ショックドライブ	8	强制排热Lv2、角色Lv20	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩+雷属性攻击，发动期间防御力下降，之后9个回合炮剑处于过热状态
ホ–クアイ	4	角色Lv20	辅助技	3个回合内敌方单体的属性防御力下降
狩猎者の嗅觉	1	角色Lv20	空中技	调查供应点时有一定几率不减少埋藏量（队中还有习得此技能的同伴时效果更强）
チャ–ジエッジ	6	ク–ルエッジLv2、角色Lv20	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩攻击，下次行动时自己的攻击力上升，尽在发动“シャ–プエッジ”或“ク–ルエッジ”的次回合可用
コンバ–タ–	6	ホ–クアイLv2、角色Lv40	被动技	命中敌方弱点时回复自己的TP
帝国骑士の悟り	1	帝国骑士の极意Lv1、角色Lv40	职业固有技	炮剑的过热状态缩短3回合
イグニッション	8	角色Lv40	炮剑专用技	自己的炮剑从过热状态回复的3个回合内，不会进入过热状态（必要的最少过热次数2）
フィニッシャ–	6	角色Lv40	被动技	击倒敌人时回复自己的TP

技能名称	最大Lv	习得条件	种类	效果说明
アクセルドライブ	8	角色Lv40	炮剑专用技	对敌方单体发动近接斩+无属性攻击，发动期间防御力下降，之后9个回合炮剑处于过热状态
属性攻击ブ−スト	8	角色Lv40	被动技	自己的属性&无属性攻击力上升
オ−バ−ドライブ	8	イグニッションLv4、角色Lv40	炮剑专用技	发动期间防御力下降，解除“イグニッション”的效果对敌方全体发动远隔无属性攻击
ワイドエフェクト	6	フィニッシャ−Lv3、角色Lv40	被动技	对敌方单体的攻击技能有一定几率会向左右扩散
ドライブマスタリ	8	アクセルドライブLv3、角色Lv40	被动技	战斗中炮剑处在过热状态时造成的伤害值上升

流程攻略

本作新增了难易度选择，NORMAL与系列一贯的难度平齐，而CASUAL则是面向新手的难度，除了战斗的难度有所降低外，队伍全灭后也不会Game Over，而是自动返回城镇，部分道具诸如“アリアドネの丝”在使用后并不会消失，能让新手轻松体会本作的乐趣。不同难度对于游戏的剧情和流程没有影响，只不过某些公会勋章只能在NORMAL难度下才能拿到。另外，如果玩家的3DS中有试玩版时，选择“New Game”系统就会自动检测并询问玩家是否需要继承存档。

本作的热气球模式不像3代的航海模式那样相对独立，而是与主线冒险紧密相关，下文的章节按照热气球模式的大地划分，各个迷宫探索的先后顺序并不固定。需要提醒新手玩家的是，本作迷宫中的BOSS级敌人——FOE大多数都是不需要强制击倒的，前期实力不济时耐心观察其行动规律，设法绕过FOE继续前进。玩家也完全可以先乘坐热气球寻找秘宝，去小迷宫刷取素材、强化实力后再向主线的树海迷宫发起挑战。

由于热气球模式下的地图相对简单，攻略中就不给出完整地图了，直接用坐标说明重要点位。小迷宫和树海迷宫会给出简易地图，常见的图标如右所示，一些特殊地形所使用的图标在相应迷宫的攻略部分再做讲解。

图标	说明	图标	说明
	门		上锁门
	宝箱		上锁宝箱
	向上阶梯		向下阶梯
	热气球		采集点
	采伐点		采掘点
	重要点位		FOE
	单向密道		双向密道
	特殊门		树海磁轴

开篇教学

在“冒险者ギルド”中需要先输入公会名称（在邂逅通信中会用到），并得到“领主への绍介状”。随后要进行“冒险者の登录”，选择角色形象时按Y键能切换到另一种配色。登录完成后还需进行队伍编成，队伍最多可由5人组成，新作成的角色都有3点技能点可供使用。进入“マルク统治院”找领主接受主线任务“虹翼の欠片を入手せよ！”后，就可以由街门前往首个小迷宫“森の废矿”了。

在迷宫中没走几步，冒险者瓦鲁温多（ワ−ルウィンド）就会把“树海の地图”交给玩家，此后便能在下屏幕自由绘制地图。这里的FOE“彷徨う狒狒”凭目前的实力不可能与其叫板，不过它的生态特征是不会察觉到背后的情况，因此只需在其转过身去时跟着它就能安然前进。到达北侧的采掘点后同样要跟在FOE身后，再伺机采掘，注意每采1次FOE都会移动，因此不要贪多。“虹翼の欠片”虽然是黄色的稀有素材，但还是不难刷出的。带着任务所需的素材返回统治院汇报，得到热气球和装备“食材用カタパルト”，在“カ−ゴ交易场”还能拿到“ダウジングロッド”。热气球模式开启的同时，游戏才算正式开始。

第1大地·风驰ノ草原

首个大地的要素不是很多，周围的高山目前由于热气球飞行高度的限制无法越过去，不过飞在高空中的FOE此时对玩家也没有威胁。在地图上出现的食材点位每天都会刷新，而且热气球也不像前作的航海那样需要经费，前期合理利用的话能够赚得不少金钱。除了位于（3A–3,4）的树海迷宫外，前期可以到达的3个小迷宫分别是“森の废矿”（3D–4,4）、“小さな果树林”（2A–3,5）和“兽谷の泉”（1C–4,2）。第三个小迷宫由于处在西侧的峡谷内，想在狭窄的地形避过两个FOE不太容易，建议投掷野菜类食材作为诱饵，如此一来“うろつく跳兽”就会被顺利引开，而（2C–1,4）的隐藏通道需要从北侧开启。

大地上有较低的几率出现金色FOE的标志，敌人有白色的“プ–カ”和粉色的“アカプ–カ”两种，它们的HP都只有1，虽然经验值也很少，但战后会固定掉落永久提升能力的宝典，前者是“体の宝典”、后者为“力の宝典”，不过每名角色最多只能累积使用10次宝典。待拿到“碧照ノ树海”迷宫中的“古ぼけた石板”后热气球的装备槽会增加到2格，来到（3A–3,1）的石碑处把石板镶嵌进去，便能前往第2大地。

FOE·うろつく跳兽（HP=1289）：发现玩家后就会积极追踪的FOE，不过不能涉水，因此只要不是进入死胡同就不难逃脱。想要与其交手建议在地图上投掷“黑檀ニンジン”作为诱饵，待其进食时再从身后发动攻击，不但能取得先机，还能让FOE陷入中毒状态，每回合削减40点HP。袋鼠的主要招式有攻击单体附带麻痹效果的“ジェットアッパ–”以及攻击一列附带脚封效果的“ブ–メランフック”，不过这两招都是腕技，也就是说成功腕封后FOE就没有太大威胁了。炎、冰、雷3种属性都是其弱点，用印术师或剑士的属性剑能有效地造成伤害。

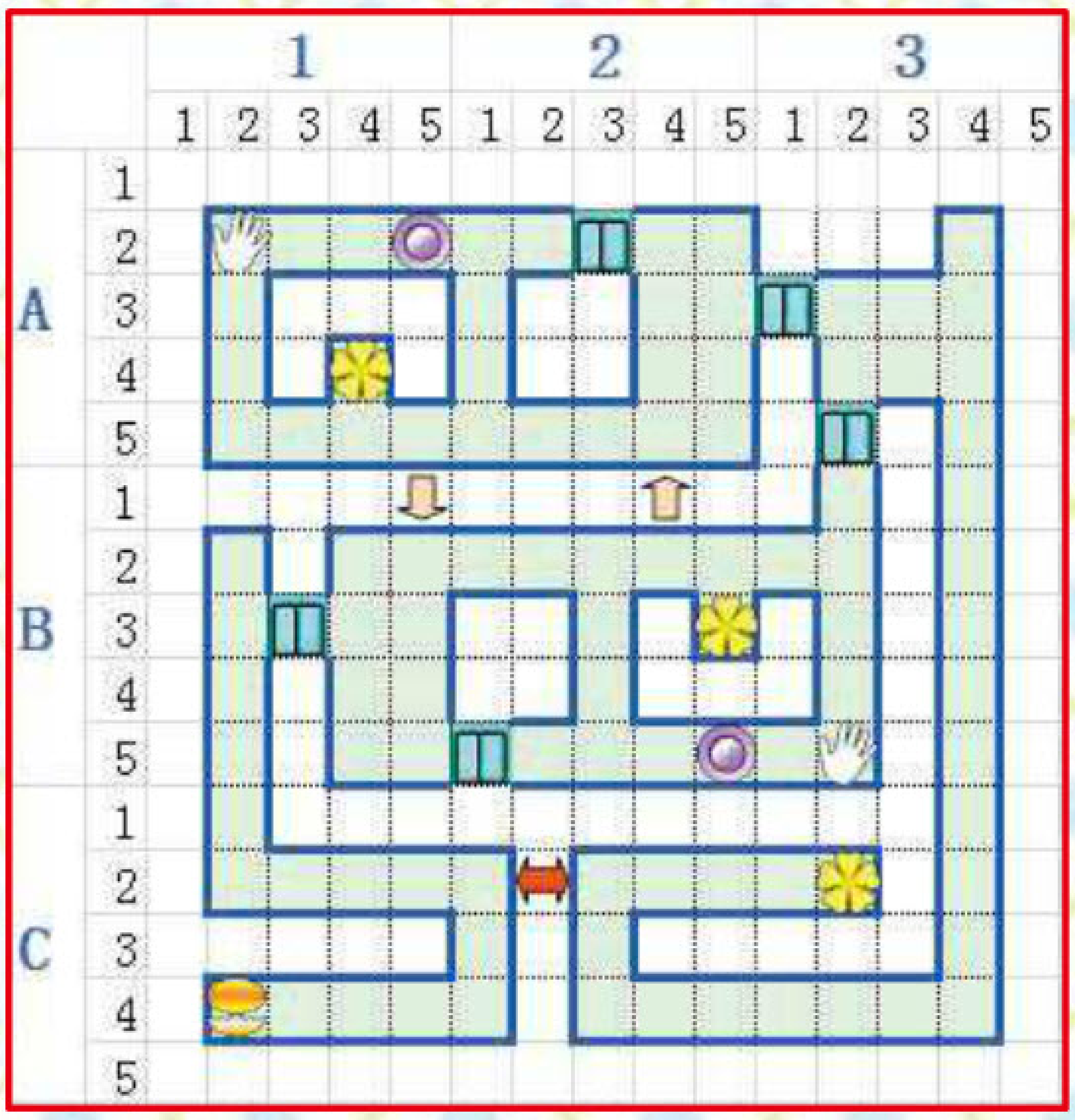
FOE·压倒する巨翼（HP=2540）：飞在高空的大鸟一次可以移动两格，引诱它的诱饵是鱼类食材，弱点属性则为突和雷。FOE以物理攻击为主，攻击单体且带有石化效果的“石化の瞳”为头技，攻击单体的“引きちぎる大爪”为脚技，每到4的倍数回合才会使出的“沙尘の翼”为腕技，效果是攻击全体并附加命中率下降效果。由于全队皆陷入石化的话照样Game Over，建议在战斗中应设法让BOSS处于头封状态。在4的倍数回合提前做好防御措施，用狙击手的“观测”可以消除命中率下降的不利效果，如果在该回合提前击晕大鸟也能阻止此招。

小迷宫 森の废矿

首个迷宫中的敌人还算温和，“ボ–ルアニマル”的物理防御力较高，建议多用属性攻击。调查（1C–2,4）扇状植物，选择YES全员HP能回复15，但无论选YES或NO，都会触发战斗，只不过前者的敌人数量多出一倍；与（1A–3,2）的士兵对话，回答YES可得到“メディカ”；（3A–4,2）的宝箱中为“メディカ”；（1B–5,1）和（3A–4,5）有两条密道，分别要从西侧和北侧调查方能开通，这类双向的密道大多都需要从远端开启才能双向通行，在迷宫中多发现和利用这些密道可以避过FOE快速前进。密道的位置会在攻略地图上直接标出，后文就不用文字赘述了。

FOE·彷徨う狒狒（HP=742）：只会沿着固定路线行动，且背后完全不设防，纵使发现玩家也不会进行追踪。狒狒的物理攻防较高，但攻击套路比较单调，如果玩家已经能较为轻松地击倒“碧照ノ树海”B1F的“荒くれ狒狒”，就可以来尝试挑战它了。先让城塞骑士用“防御阵形”强化我方防御，并利用剑士的“パワ–ブレイク”降低对方攻击，就能有效地减少对方造成的伤害。如果担心HP不足的角色被秒，还可以让城塞骑士以“挑发”来吸引火力。一旦能成功封印住FOE的腕部，它的“打ちおろし”招式就会受到限制。

小迷宫 小さな果树林

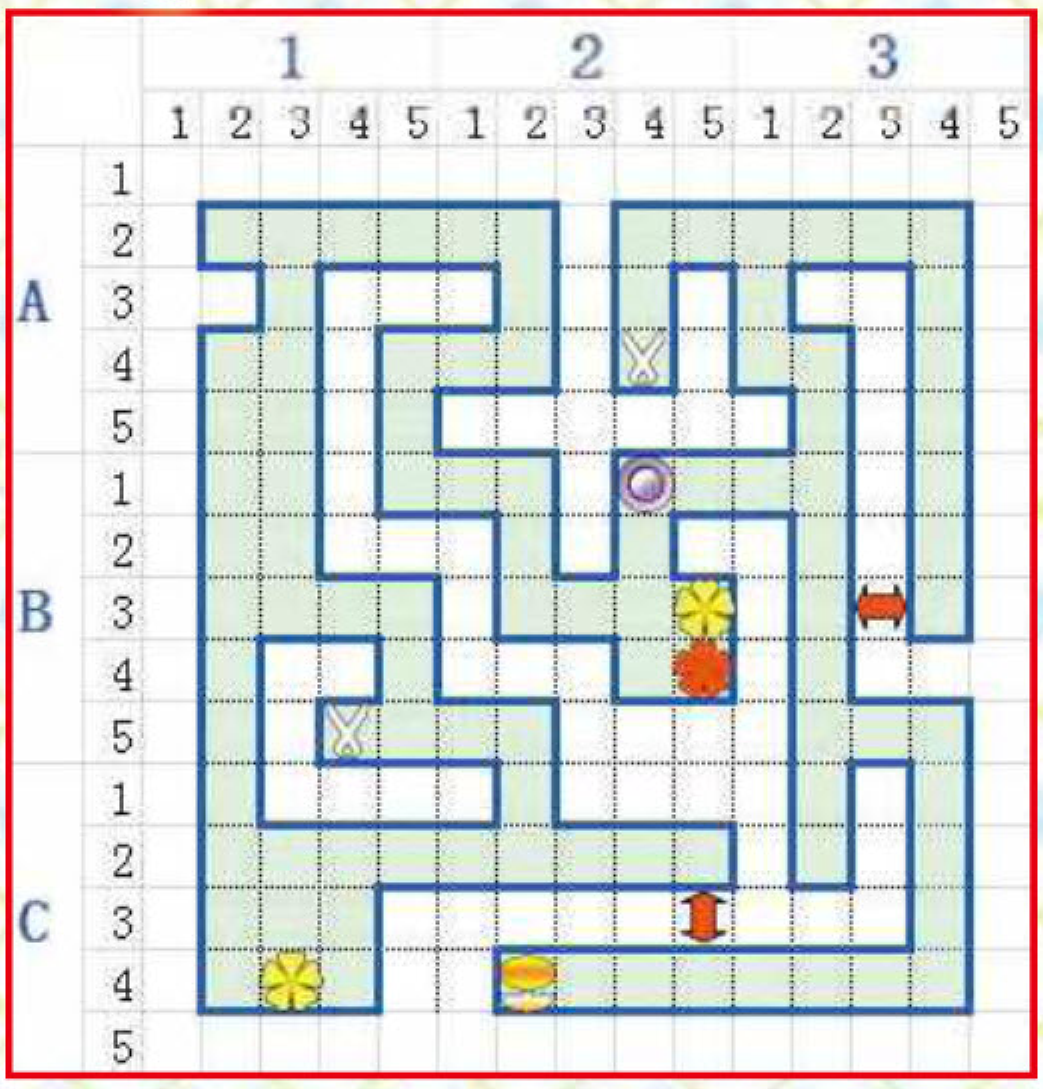


敌人同时出现的数量有所增多，尤其“森ネズミ”的行动速度很快，杂兵战时也不可大意；“シンリンチョウ”会使用盲目效果的特技降低我方命中率，其弱点是突攻击；“森林カエル”的体力和攻击力都不低，而且舌头攻击带有脚封效果，建议抓住其冰属性弱点快速击倒，而特殊素材“蛙の体液”需要用坏攻击将其击杀才能掉落。（2B–5,3）的“毒のハンマ–”以及（1A–4,4）的“火炎のハンマ–”都是锻冶所需的关键道具；（3C–2,2）宝箱内的“雷印の指轮”则能让任意角色使用1级的“雷击の印术”，利用特殊装备使用其他职业的特技也是本作的新增要素。

FOE・狂乱の幼鹿（HP=248）：本作中最弱的FOE，它们在经过地图上的采集点时会稍作停留休息，此时上前触发战斗能占得先机。除冰属性以外，其他攻击对幼鹿都能造成不低的伤害，而成功封住其脚部后更是能封住其踩踏攻击、轻松虐杀。

FOE・狂乱の角鹿（HP=784）：一开始并不会在地图上出没，在玩家消灭本迷宫中两只幼鹿FOE后才在入口附近现身。此时角鹿会狂怒着追赶玩家（谁让咱欺负幼鹿来着），每次移动能走两格，而且可以跳过水潭。前期不建议与它缠斗，还是先利用密道逃离其追捕吧。

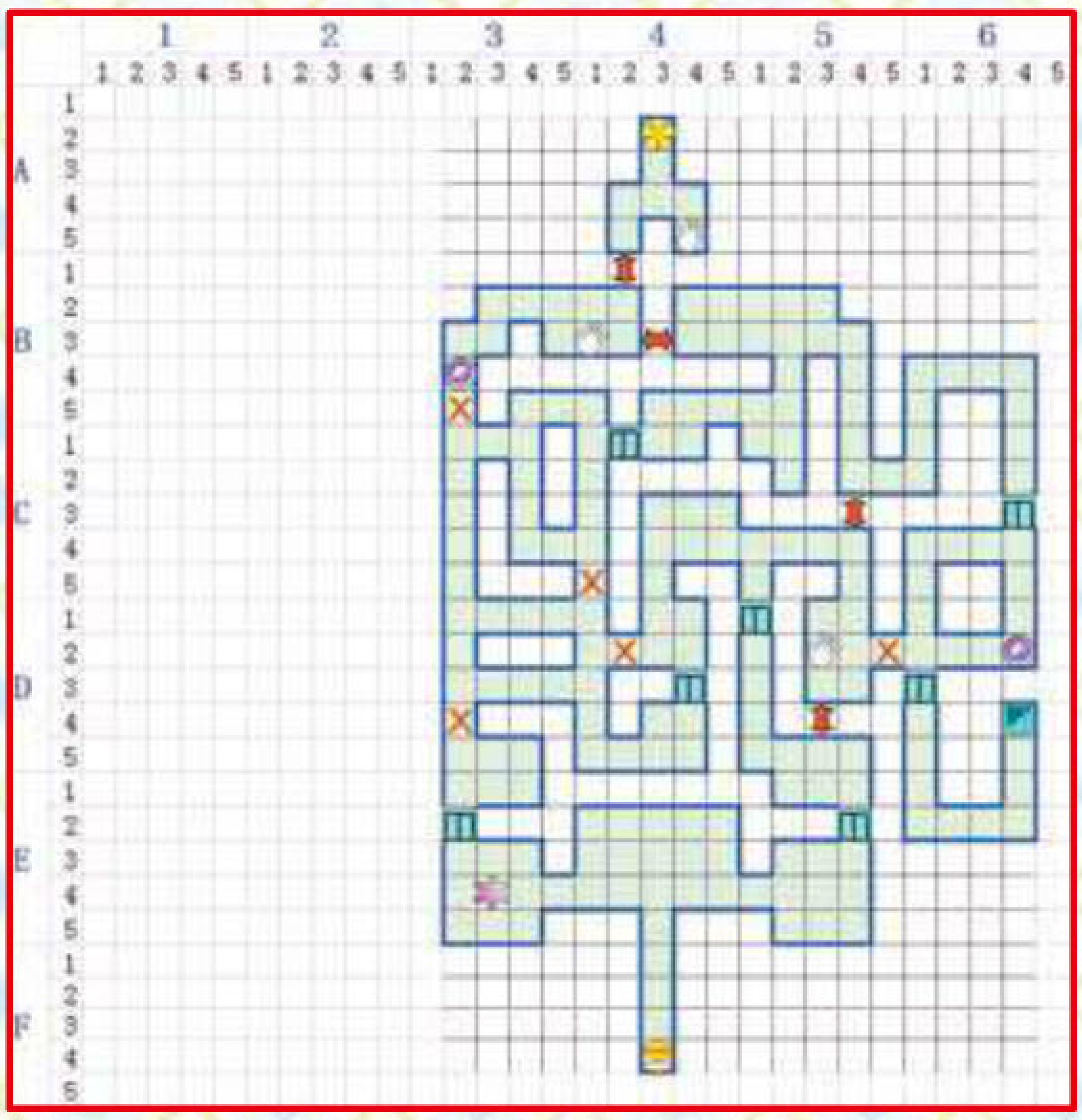
小迷宫 兽谷の泉



本迷宫新增的敌人中，“マンドレイク”在死亡时对我方全体附加头封效果，用属性攻击杀死它则能避免这种情况，特殊素材“封じられた首根”需要在它处于头封状态时将其击倒；“デススト–カ–”的攻防不弱，突进攻击带有麻痹效果，若成功封印脚部的话可以阻止其突进；“ビッグボ–ル”多与“荒くれ狒狒”一同出现，巨大化后它的防御力也更高，在蓄力后的下一回合攻击力会有明显提升，依旧建议用属性攻击快速秒杀。在（1A–2,2）会发现一个掉落的皮革袋，回答YES并选择一人伸手的话，该角色会被蜘蛛咬到并损失10HP；（1C–3,4）和（2B–5,3）的宝箱中分别是“ソリッドモカシン”与“ペルタ”；（2B–5,4）的上锁宝箱需接下支线委托“气になる宝箱”后才有办法打开。

FOE・狂乱の角鹿（HP=784）：单就能力数值而言角鹿比狒狒强不了太多，但难点在于“困惑の雄叫び”会给我方一列造成混乱效果，非常麻烦。在狙击手升到20级以前是无法习得头封效果的“ヘッドスナイプ”的，因此前期也就没有阻止其雄叫的方法，只能多用医术师的特技“リフレッシュ”或舞者的“リフレシュワルツ”来消除混乱。如果能封印住角鹿的脚部就能阻止其“踏みつけ”招式，为免夜长梦多，还是多让剑士和印术师用炎或雷属性猛攻吧。

碧照ノ树海·B1F

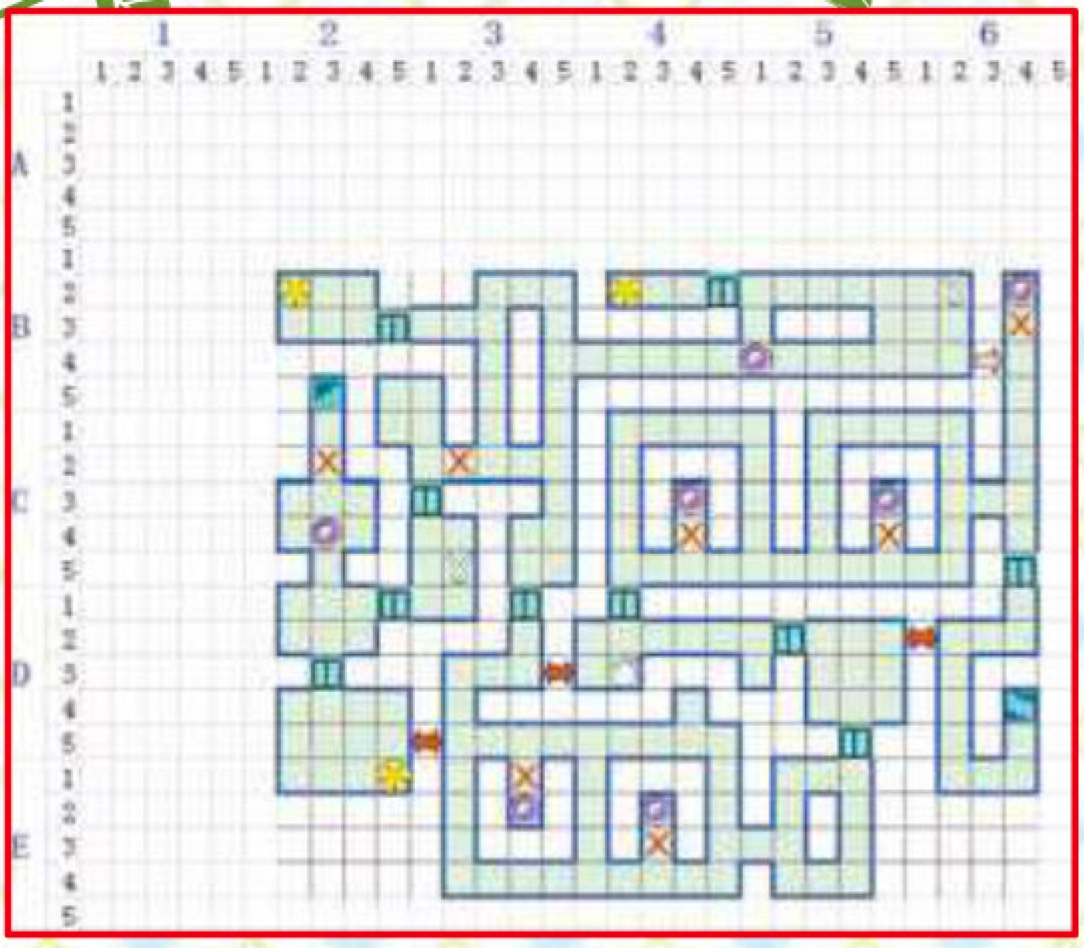


入口西侧有紫红色的树海磁轴，可以进行存档或瞬间返回城镇，以后再来时也能直接从此处展开冒险，非常方便。本层迷宫中有很多倒下的树木挡住去路，待玩家首次遭遇FOE“森の破坏者”时，它会一拳打碎面前的树木并一路追着玩家，利用这头巨熊的特性就可以把道路一一打通了。顺利躲过FOE并不代表本层就可以大意了，“荒くれ狒狒”是本作中堪称“新人杀手”的怪物，初期一不留神就会全军覆没，与它交手时建议优先封住腕部。

（4C–5,4）的强制遇敌中会遇到金色的稀少个体，它们比普通怪物略强，在其逃跑前成功击倒也能得到丰厚的经验值奖励；在（4B–4,2）有一位出售“**アリアドの丝**”和剑系武器的士兵，1000金的武器其实只不过是“**コピス**”，不推荐购买；（4A–3,2）的宝箱内是短剑“**マンゴ–シュ**”；（4A–4,5）的采取点有较低几率刷出支线委托所需的“**クラントロ**”；位于（5C–2,2）的木箱中可以放入“**ネクタル**”、“**アリアドの丝**”或“近くの落ち叶”，其与支线委托有关。通向下一层的阶梯位于（6D–4,4），完成B1F的探索后工房的武器锻冶系统也会开启。

FOE·森の破坏者（HP=883）：平时只停在原地，发现玩家后会积极追出来，但经过倒下的树木时则会优先击碎断木。基本打法与对付“彷徨う狒狒”时一致，尽量强化我方的防御力，城塞骑士在“挑发”后可以全程防御，其他人用带属性的招式发动攻击。成功腕封的话可以限制这头熊怪的攻势，而盲目效果也能降低其招式“ベアクロ–”的命中率。面对这种行动速度较慢的FOE我方有充足的回复时间，冷静应对即可。

碧照ノ树海·B2F



初次到达（3D–4,2）位置的门前时会被卫兵拦住去路，需要在统治院接下主线任务“碧照ノ树海を解放せよ！”，再到冒险者公会与公会长对话，得到“奥义书·牙神”、“盾の兵法”、“跳ねる兔の心得”且爆发技系统开启后才能继续前进。在（5D–1,3）有一位受伤的士兵，玩家选择第1项或第2项，给他“**メディカ**”或“**アリアドの丝**”都能得到“熊の爪”，不过在队伍中有医术师的情况下推荐选择第3项，消耗6点TP进行护理同样能得到谢礼，而选择第4项言语鼓励只会得到“不要碰黄色果实”的情报；在（5E–4,4）会发现一个被无数黑虫啃噬的橙色果实；到达（3C–5,5）后见到一棵果树，选择不同颜色的果实会得到不同的效果，根据之前的情报，不要碰黄色（单人HP–5）和橙色（单人TP–5），选择赤色果实全员的TP回复10；（4D–4,4）的神秘小洞穴与支线委托有关；位于（4B–2,2）、（2B–2,2）、（2E–5,1）的宝箱分别是“**アカ–ナ**”、“**命中のハンマ–**”和“**腕封じのハンマ–**”。

本层有一种新敌人，“**お化けフクロウ**”只会在夜晚出没，它的招式为电击攻击，如果玩家用雷属性将其击倒则能掉落特殊素材“感电した鸟爪”。（2C）区域挡路的红色熊怪就是主线任务的相关FOE，无法绕过、必须一战！建议玩家们先去把其他迷宫的FOE干掉，提升队伍等级后再来挑战。将“血の裂断者”的HP削减至一半以下时它会逃跑，通往下一层的阶梯就在它身后。

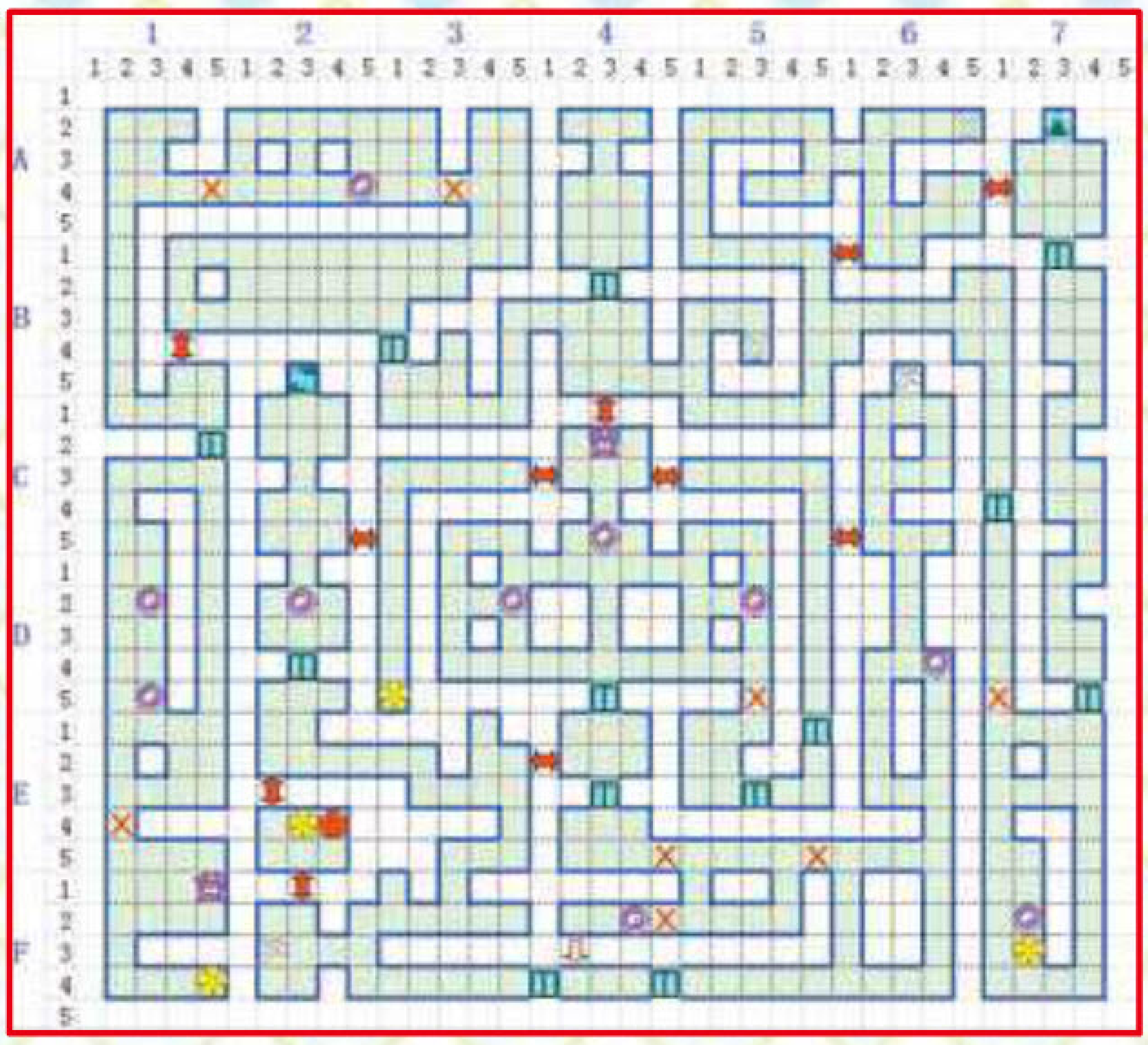
FOE・森の破坏者（HP=883）：熊怪的打法不再重复，只不过有几只FOE的站位比较靠近，不想打时注意从它们身后的道路绕，免得被包围。本层北侧有一只会巡逻的熊怪，把它引出来后就能破坏（3C）区域的挡路树木。

FOE・血の裂断者（HP=1171）：红色的熊怪除了基本能力更强外，还追加了不少招式，“バインドボイス”攻击我方全体的同时有一定几率击晕，非常容易打断玩家的行动，玩家队中的医术师需习得“ラインヒール”才能来得及回复。看到FOE蓄力时需要留神，两回合后它的“破坏の一击”目标为我方一列、且伤害极高，虽然在此期间我方不断攻击有一定几率打断它的蓄力，但为了保险起见还是建议计算好回合数，在其出招前利用爆发技“守备の号令”来防止被秒。

碧照ノ树海・B3F

刚到下层就要继续之前与“血の裂断者”的战斗，玩家返回城镇补给后再来也行，熊怪的HP并不会回复。新出现的敌人中“踊る虹蜥蜴”会融入环境，透明状态下的回避率极高，除了有必中效果的特技外基本打不到它，攻击命中或稍过一会儿它就会自动现身；“啮みつき草”能用消化液提升自己的物理攻击力，对付这种植物型敌人最有效是炎属性。

在（3F–5,2）能发现一股清泉，首次前来时选择YES进行休息，全员TP回复25，以后再来时会出现选择分支，选“喉を润す程度にとどめる”的话全员TP回复5，选“しっかりと休んでいく”顺利的话全员TP回复25，但有一定几率遇敌；（2D–4,5）处有一位士兵，可以从他那里获得“**テリアカβ**”；在（6C–4,5）发现袭击野兔的植物，选择YES进行救助，获胜后得到“**アームガード**”；（2E–3,4）和（3D–1,5）的宝箱内分别是“会心の**ハンマー**”和“**アムリタ**”，（2E–4,4）的上锁宝箱内是“**ハマオⅡ**”，要等以后拿到“大树の键”方能打开。



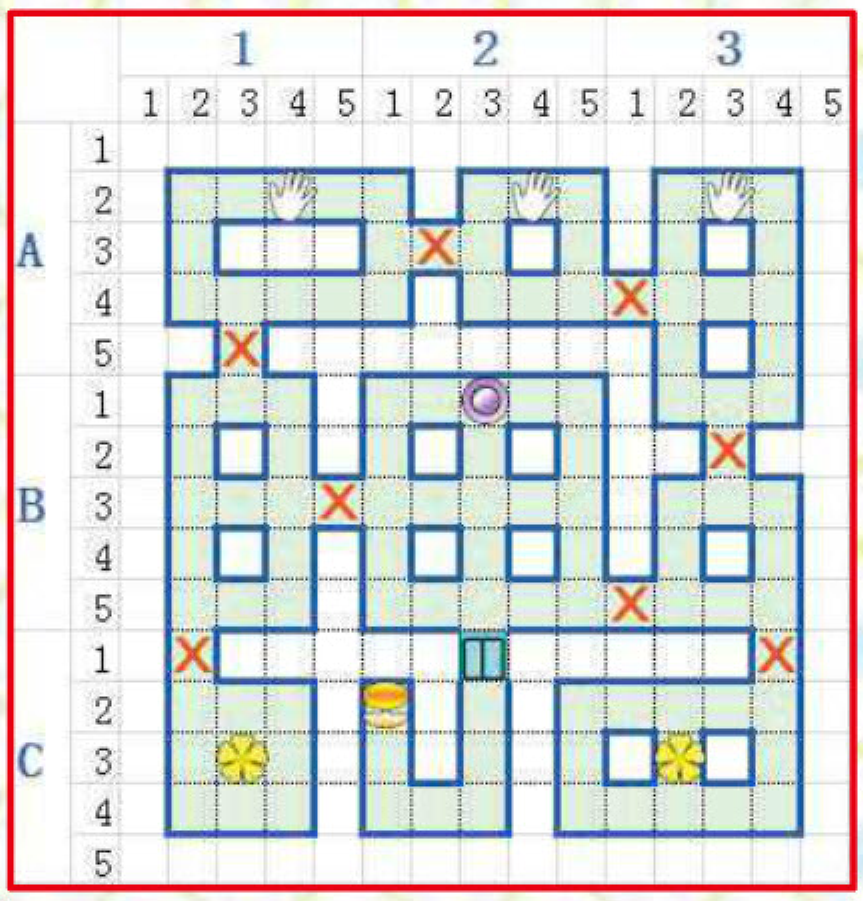
打开（4D）的大门后会见到熊怪的首领——“**兽王ベルゼルケル**”，也是本迷宫的BOSS。从正面靠近它的话其会发出吼叫，该区域的两只“血の裂断者”就会警觉并迅速向玩家靠近，此情形下开战极为不利。虽然可以优先分头击倒两只FOE后再挑战BOSS，不过建议引东侧那头熊怪破坏（5D）的挡路树木，然后一路绕行可以利用隐藏通道来到BOSS的身后，这样便能发动先制攻击且不会有FOE搅局。艰难取胜后才能拿掉（4C–3,2）祭坛上的“古ぼけた石板”，石板后面的隐藏道路需要到后期才能进入，这里为了保证地图的完整性一并画出，隐藏区域内的敌人和事件留到后文再做详述。

FOE・血の裂断者（HP=1171）：首次遭遇时它并没有伤愈，因此很容易对付。本层的其他红色熊怪都会来回移动，引出来后同样可以破坏挡路的树木。FOE的弱点依旧是炎、冰、雷属性，打法不再赘述。

BOSS・兽王ベルゼルケル（HP=2380）：BOSS的招式除了“破坏の一击”和“バインドボイス”外，“岩砕き”同样是攻击我方全体，而且带有盲目效果，蓄力后的“兽王乱舞”是随机的3次攻击，一旦全部命中一人很可能直接秒杀。我方的基本战术与打“血の裂断者”时基本一致，看到BOSS蓄力就在两回合后发动爆发技“守备の号令”，虽然对其累积造成一定伤害也能打断蓄力，不过伤害值要求比起“血の裂断者”要高得多，另外成功腕封的话也可以阻止BOSS使出“兽王乱舞”。当BOSS的HP降到一定程度后会使用“カウンター”，效果为对一切物理攻击进行反击，不过伤害一般。特殊素材“逆立つ兽王皮”的掉落条件是1回合内击倒BOSS，等以后队伍能力高了后再回来打即可，“《世界树迷宫》系列”的大部分BOSS都是会复活供玩家反复刷的（笑）。

小迷宫 はぐれ熊の茂み

本迷宫虽然位于第1大地的（1C–5,5），但需要进入第2大地并成功改造热气球、增加其飞行高度后才能到达。需要注意的是本迷宫的遇敌率相对较高，而且“暴れ野牛”有堪比FOE的优秀攻防，建议在引诱熊怪的开路过程中使用“兽避けの铃”降低遇敌率。利用野牛掉落的“金属制の突角”可以打造不少装备，另外（3C–2,3）和（1C–3,3）的宝箱中分别为“双眼镜”与“不屈の腕甲”。



FOE・血の裂断者（HP=1171）：迷宫内只有1只FOE“血の裂断者”，由于要靠它打碎断木，因此不要急着击杀，引着它把周围的道路全部打通后再说。

第2大地・丹红ノ石林

（2C–5,5）处有一个磁轴，调查后以后便能直接从此处展开冒险。稍事探索、在（4A）能看到高崖上的树海迷宫（3A–3,4），返回达尔西斯就会触发剧情。前往（3A–1,5）的小迷宫“瘴气の森”采掘到“蓝夜の破片”后，带着素材前往交易场便能改造热气球，今后按B键配合↑/↓可以改变其飞行高度。小迷宫“人食い蛾の庭”位于高崖上的（1C–3,4），不过附近有FOE把守且并不会受一般食材的引诱，这里要利用野菜类食材把（2B）的“沈默の梦食い”引诱过来，“ディノゲイター”就会积极上前捕捉，玩家便可趁机靠近迷宫。小迷宫“骚がしい沼地”则位于（1B–2,1），螳螂形态的“全てを狩るもの”用鱼或鸟类食材即可吸引，但注意别把食材扔到水里，这样是无效的。

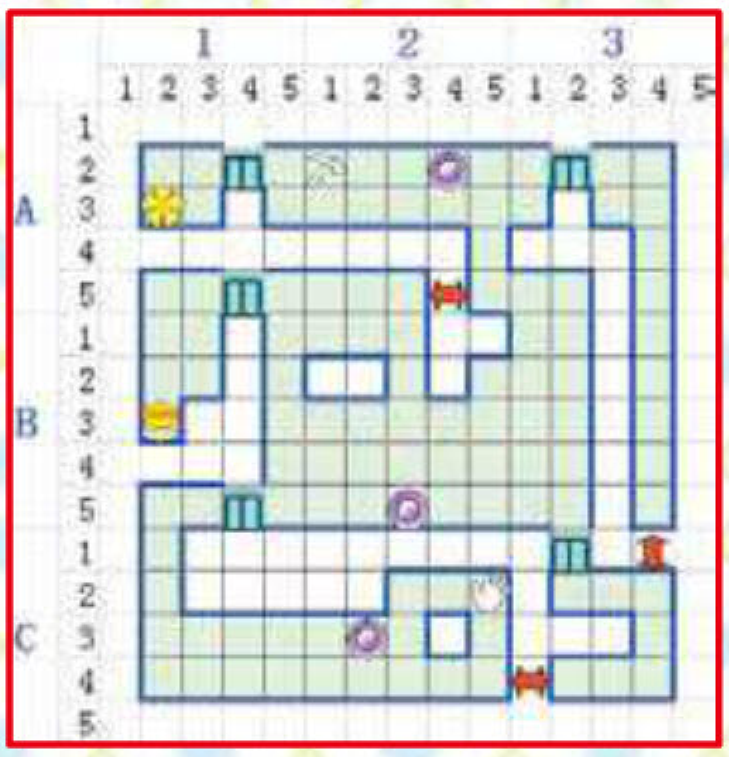
第2大地会出没的金色FOE为“メタルプ–カ”，同样一击就能干掉，可以用来刷取“速の宝典”。待拿到树海迷宫中的“二枚目の石板”后热气球的装备槽会增加到3格，在（3A–3,1）的石碑处把石板镶嵌进去，便能前往第3大地。

FOE・沈默の梦食い（HP=1643）：羊怪本身的实力不算强，麻烦之处在于头技“まどろむ视线”的全体催眠成功率极高。除了在战斗中尝试头封敌人外，战前优先采集野菜“白黒あわび茸”或“金丝绢笠茸”制作料理，也可以提升我方全员对睡眠的抗性。本FOE的难度低但经验值却很丰厚，如果碰到闪闪发光的稀有个体，配合爆发技“ホ–リ–ギフト”和食材效果可以一次性赚取5万的经验值。

FOE・全てを狩るもの（HP=2176）：螳螂怪是系列玩家很熟悉的FOE了，每次可以行动两格，在它身边移动的时候要小心。开战前投掷“丹红エミュ–”可以令其陷入中毒状态，每回合削减80余点HP；我方则先食用“アンズ舞茸”，提升即死耐性后可以降低“大切断”的威胁。FOE除了带即死效果的单体攻击外，随机次数攻击的腕技“大镰乱舞”有很高的几率直接秒杀防御力不足的角色，复活道具“ネクタル”最好要准备一些，免得医术师被秒后我方全线崩溃。另外城塞骑士的特技“ボルトストライク”正好能针对其坏和雷属性弱点的特性。

FOE・ディノゲイタ–（HP=2032）：这个会捕食其他FOE的怪物警觉性很高，想要成功偷袭依然需要重复前面提到的诱饵战术。其招式不多但威力颇大，“引き裂き”的效果为攻击我方全体，战斗中全程要保持降攻增防的常用套路，如果不能成功头封的话建议尝试一下盲目效果。其对炎、雷属性都有抗性，可以抓住冰属性的弱点用印术师“ル–ンの辉き”+“冻牙の印术”连发的战术，配合爆发技“アイスコフィン”快速削减HP。

小迷宫 瘴气の森



打开第一扇大门进入中央的区域后，没走几步全队竟都昏迷了过去，被方阵师乌芳（**ウファン**）救下后得知这个区域充满了瘴气，步行不能超过10步。由于超过10步就会被强制送回进入的大门处，因此从西北角进入后先贴着边缘走，把西南、东南、东北的大门依次打开即可不断深入，这里的FOE毒蜥蜴行动很慢，玩家走两步它才动一步，算好步数就可以从它们身边安全通过。新敌人“**トリップマッシュ**”会散布混乱效果的孢子；“**オオヤマネコ**”攻击力比其他怪物高出不少，封印腕部可以降低其攻击力，而在腕封状态下将其击倒还会掉落特殊素材“封じられた黑爪”。（1A-2,3）宝箱中的“忘れられた动物记”能习得爆发技“**アナライズ**”。

FOE・贪欲な毒蜥蜴（HP=1365）：毒蜥蜴在本作中有所强化，幸好其行动缓慢，初到此地时还是敬而远之的好。由于中“《世界树迷宫》系列”中毒效果是会致死的，这也是毒蜥蜴最为麻烦之处。玩家的队伍中如果有舞者且习得了“リフレッシュワルツ”的话，战斗会轻松一些，回合结束前自动解除异常状态也免去了频繁使用回复术的TP消耗。釜底抽薪的办法则是直接封印其脚部，这样毒尾攻击就无法施展，我方可以针对其弱冰的特点进行强攻。

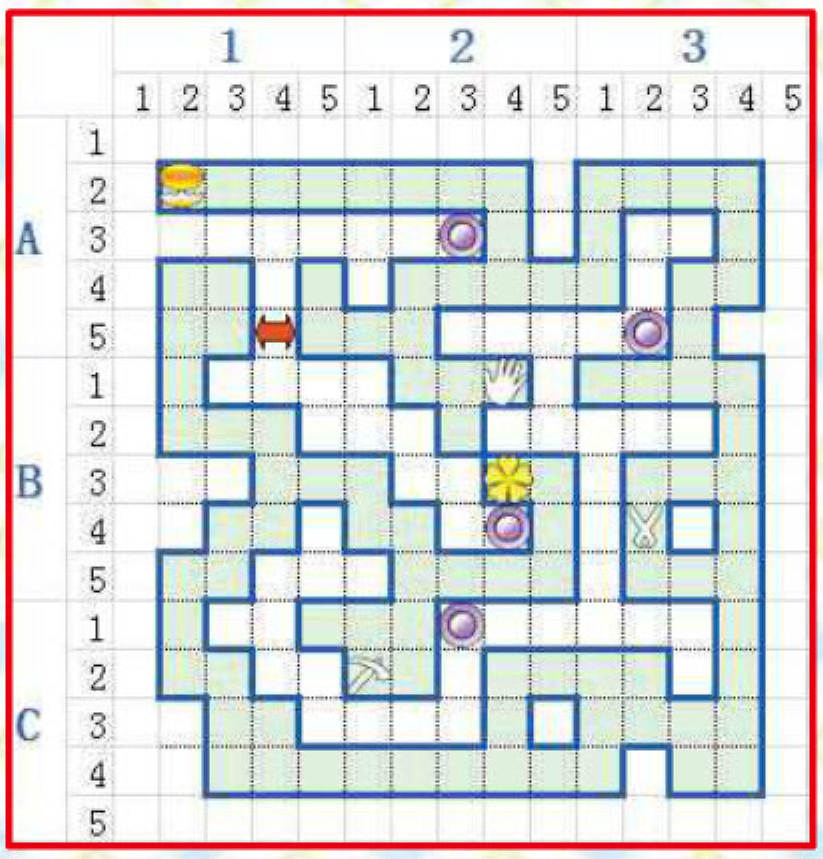
小迷宫 人食い蛾の庭

本迷宫内的敌人要难对付不少，“危险な花びら”会散布全体催眠的花粉，其自身的攻击力也不弱，一旦同时遇到多只我方很可能陷入无限睡眠导致团灭，建议等狙击手练出头封效果的“**ヘッドスナイプ**”再与其周旋，而想要拿到特殊素材“危险なつぼみ”需用即死效果的攻击将其击倒；“爆弹**カズラ**”会在变大后的下一个回合自爆，对我方全体造成极大伤害，若能封住头部或是将其击晕都能阻止自爆，建议尽快用冰属性的攻击将其击杀，这样能让爆炸对敌人造成伤害，实在来不及的话就全员防御，撑过该回合；“大食い草”的攻击带有攻击力下降或脚封效果，可以尝试优先封住其腕部。

这里的飞蛾FOE特性鲜明，很好绕过。在（1A-2,2）和（3A-4,2）各有一片蘑菇群，回答YES食用的话前者会发生敌方先攻的强制战斗，后者则能令全员HP回复30、TP回复10；（3C-1,3）的宝箱是“**フランベルク**”；东南角（2C-3,4）和（3C-4,4）发现的飞蛾卵与支线委托有关；（3A-1,5）的上锁大门目前无法打开。

FOE・ビッグモス（HP=1518）：飞蛾平时并不会移动或追踪玩家，一旦玩家在其附近开战，它就会进入警觉状态并积极地靠过来，区域内没人时则会自行归位。因此在经过其身边时要特别留意，最好使用降低遇敌效果的特技或道具。由于本迷宫内的FOE都为3只一起，如果无法在短时间内结束战斗的话，另外两只就会包围上来，战斗压力越来越大，故初次挑战“ビッグモス”不建议在此进行。

小迷宫 骚がしい沼地

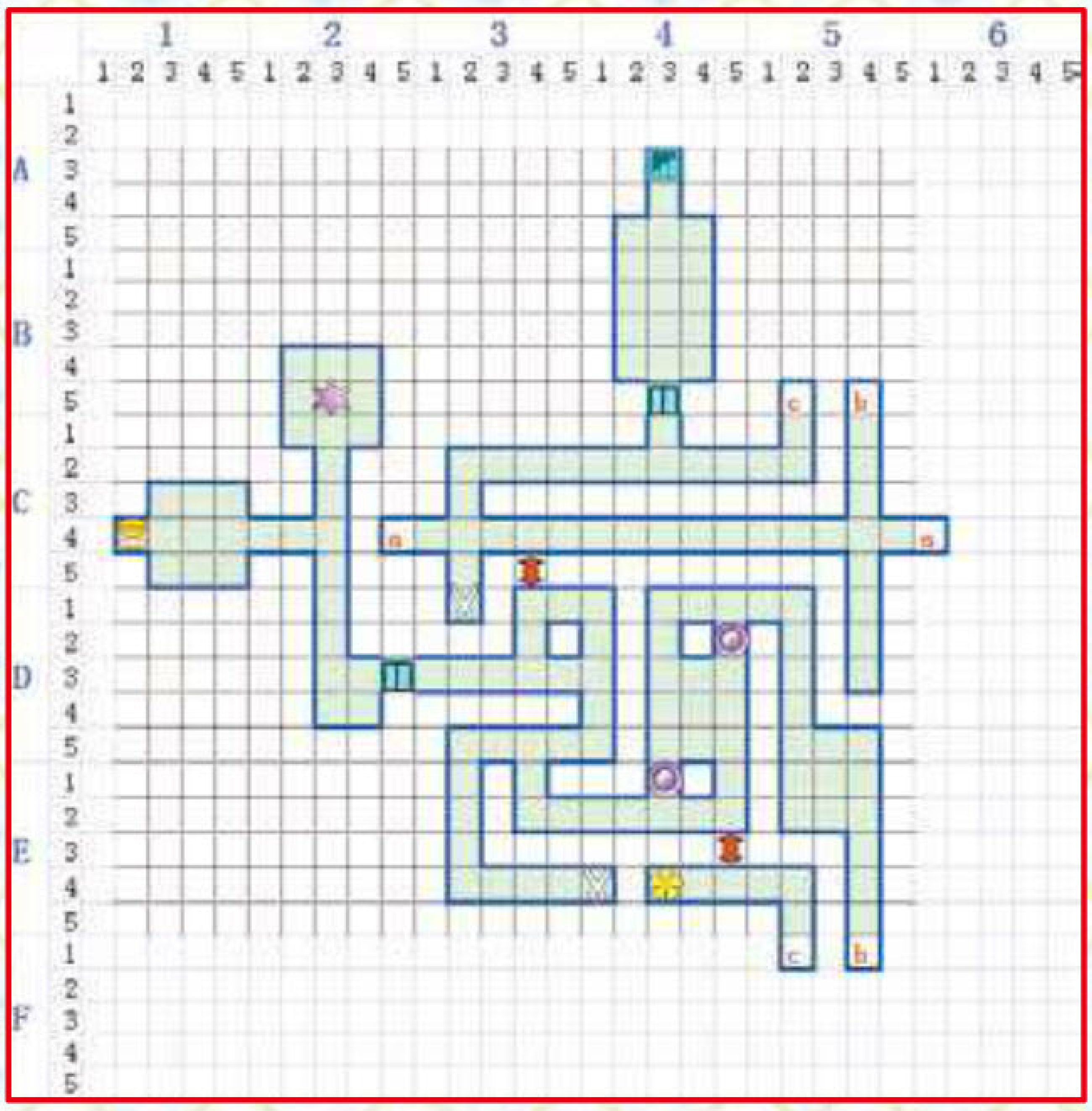


相比起“人食い蛾の庭”，本迷宫又追加了一些物理攻击为主的怪物。绿色大鸟“**ビックビル**”弱点是雷属性，成功脚封可以防止其使出列攻击；“**大イノシシ**”的“怒涛の牙”带有击晕效果，封住头部的话可以阻止此招式；黑猩猩“**ブラックネイル**”只在夜晚出现，它的毒爪能攻击一列，如果不能及时解除异常或封印其腕部，我方的HP损失会很大。（2B-4,3）的宝箱中是爆发技的相关书籍“矛の兵法”。

FOE・トノサマカエル（HP=1705）：青蛙怪的移动路线是菱形的，斜向跳跃时可以在水面上停留，因此玩家要注意一下其行动轨迹，算好步数才能抓住其背后的空隙发起偷袭。这个FOE的实力并不算很强，头技“ねばつく舌”是攻击单体并附加脚封效果，脚技“ハイジャンプ”则是扩散效果的单体攻击，没有什么麻烦的异常状态就很好对付了。由于其同样弱冰，基本打法与飞蛾一致。

深雾ノ幽谷・B1F

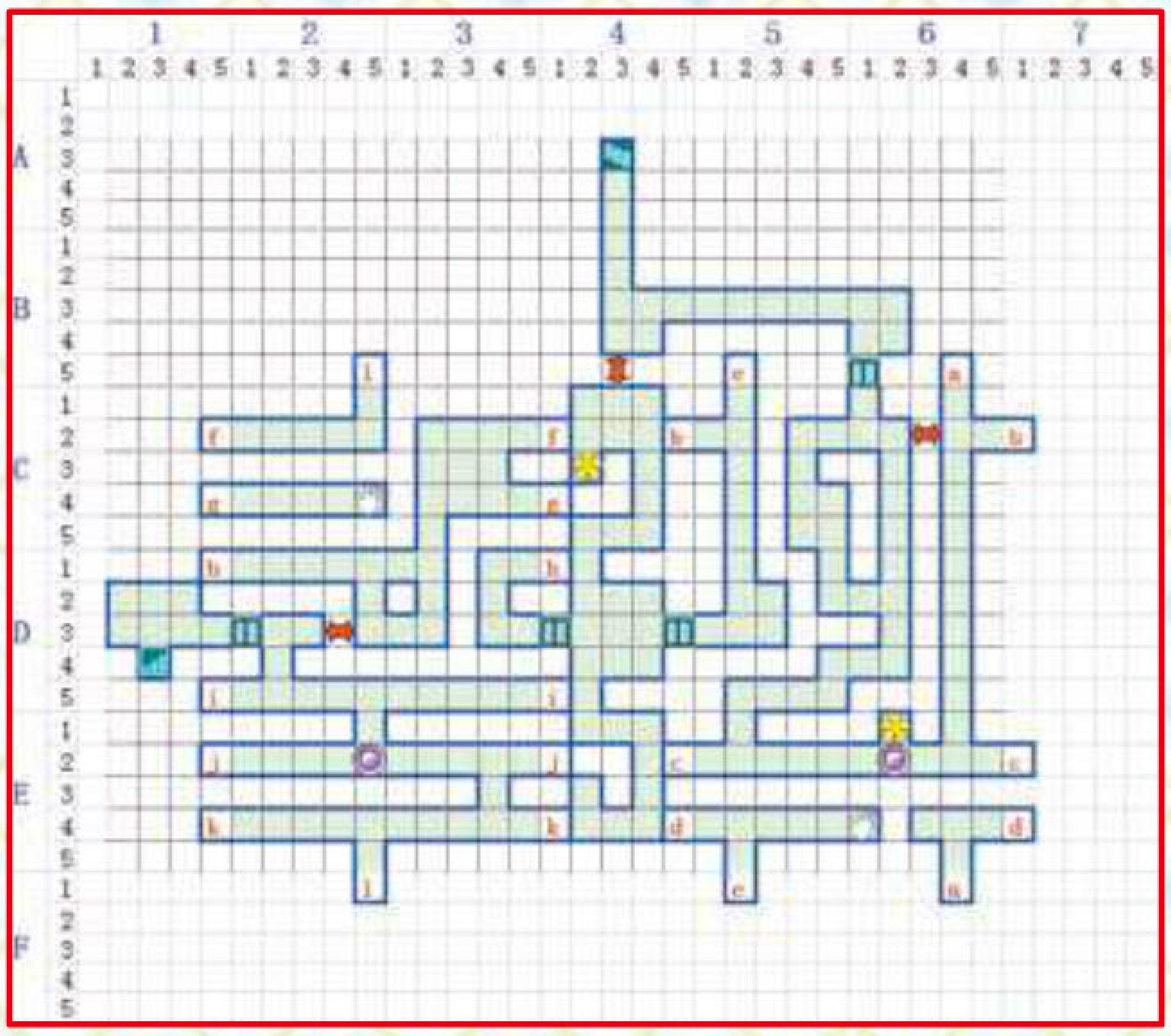
新的树海迷宫1层中的敌人之前都出现过，就不重复介绍了。在（4D-1,3）会遇到一位遇到迷路的士兵，在下屏幕给他指示出口位置，之后在（2C-3,4）再次相遇时他会以“**マドラ**”作为谢礼。（4E-3,4）的宝箱中是“电击**のハンマ-**”。走到（5D-2,5）时发现一位年轻的巫女，随后要进行一场强制战斗，“**ホロウワンダラ-**”的弱点是炎、冰、雷，“**ホロウイグザイル**”则弱斩、突、坏——即一个怕属性、一个怕物理，不过其对物理攻击的回避率较高，建议使用必中或脚封效果的攻击。敌人的HP不多，而且都不会掉落素材，放心强攻即可。获胜后之前有过一面之缘的方阵师乌芳出现，继续跟着文字和自动转向提示前进，需要经过几个传送点，地图中以同样的英文字母表示互通的传送点。打开（4B）的大门后就会来到乌罗比特之里（**ウロビト**），得到“术士书・凶鸟烈火”。返回达尔西斯后向领主汇报此事，



并接受主线任务“巫女に亲书を届けよ！”再度来到乌罗比特之里时却发现这里遭到了破坏，巫女也被掳走，众人急忙赶往下层营救。

FOE・ビッグモス（HP=1518）：相比“骚がしい沼地”，这里的飞蛾只有两只且距离稍远，准备挑战的话建议先用食材提升队伍的麻痹抗性。FOE的主力技为随机攻击3～4次的“切り刻み”以及让一列麻痹的“麻 痹のリンプン”，前者为腕技、后者为头技，玩家可以有针对性地尝试封印。由于飞蛾的弱点是冰属性，最好让印术师习得“冻牙の印术”，而爆发技也推荐换上“アイスコフィン”。最后需要注意的是，尽量只面对1只FOE，如果战斗中有其他怪物，飞蛾会通过啃噬同伴来提升自己的物理攻击力，令“切り刻み”的威力大幅强化。

深雾ノ幽谷・B2F



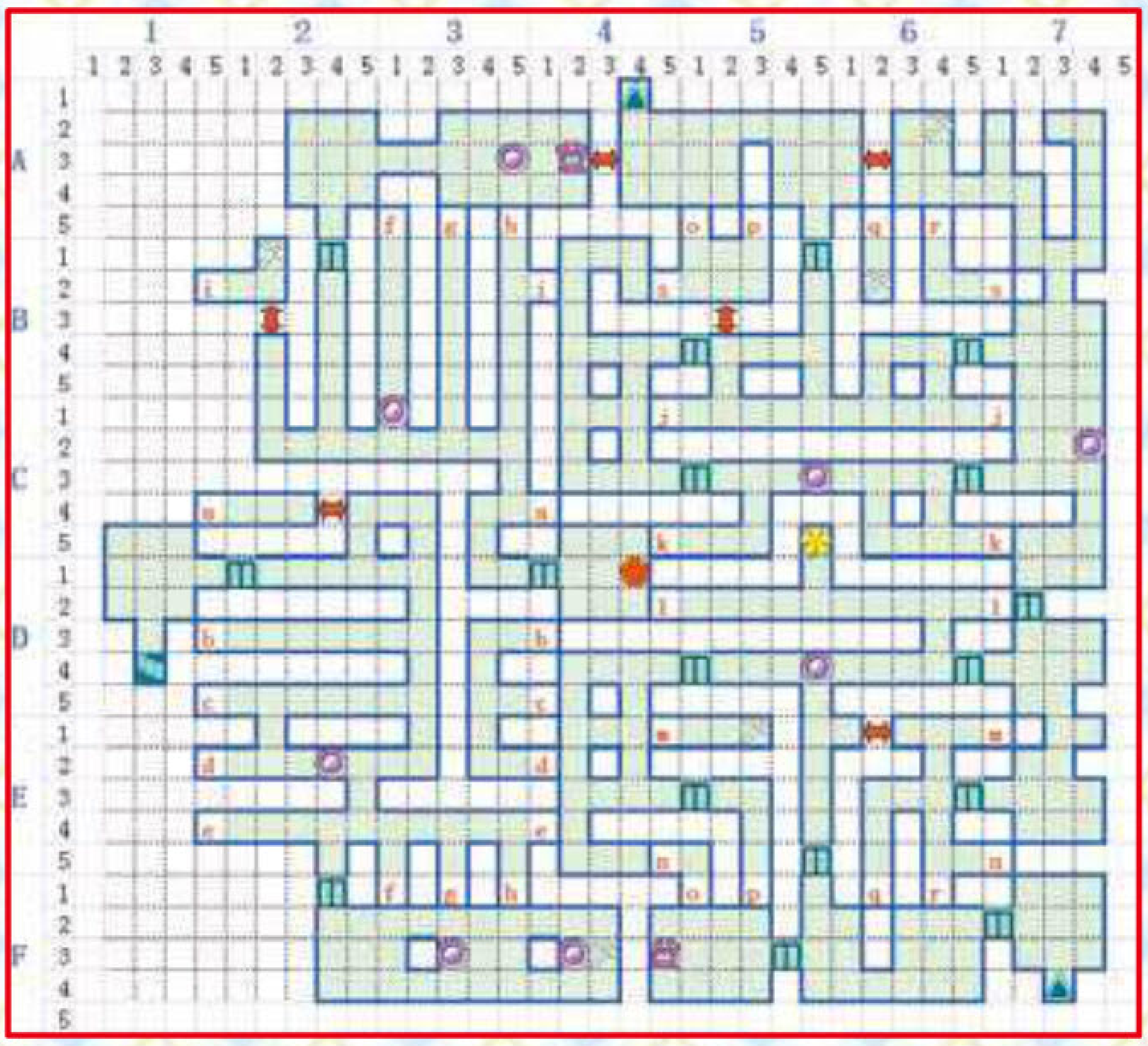
第2层依旧由大量的传送点组成，具体关系请参看地图上的英文标示。本层开始出现“**ホロウプレイヤ–**”，其对于物理攻击的回避率很高，令其处在混乱状态再击破会掉落特殊素材“混乱した**チャクラ**”。（6E–2,1）和（4C–2,3）的宝箱中是“力の**ハンマ–**”和“脚封じの**ハンマ–**”；（3C–2,2）处喝下甘露可以让一名角色的HP回复40、TP回复10；而在（6E–3,4）回答YES偷袭魔物后，会发生强制战斗。

FOE・ビッグモス（HP=1518）：落单的飞蛾就非常好对付了，不用担心周围会有援军、可以安心迎敌。不想打的话也可以用东西两侧的传送点来绕路，再拿取它身边的宝箱。

FOE・ジャイアントモア（HP=1812）：刚走进（2E）地界就会引起FOE的警觉，此时要向西走把它引过来，再通过传送点迅速从东侧的道路即可继续挺进。由于它的警觉性很高，无法绕到背后偷袭。不过只会物理攻击的恐鸟不难对付，照旧降低其攻击力并尽量强化我方物防即可。队中的医术师最好习得全体回复技“パ–ティヒ–ル”，若成功脚封的话也能阻止恐鸟攻击全体的招式“ヘヴィスタンプ”，剩下的就是针对FOE的弱点雷属性尽快将其击倒了。

深雾ノ幽谷・B3F

到达第3层后从乌芳手中得到“术士书・幻豹黑雾”，为救巫女她也暂时加入了队伍。（她只在本层与我方一起行动，在战斗中玩家可以对其下达指令，但其不会获得经验值，也无法更换装备。）本层追加了怪物“**ホロウラウンダ–**”，与其同类一样，它的物理回避率较高，建议优先使用脚封特技。大量的传送点容易让玩家一时间眼花缭乱，不过东侧大半的区域都是后期才能前来的。在（3F–1,3）选择YES会发现方阵师的尸体，并被敌人偷袭；（4D–4,1）的上锁宝箱里是“石化の**ハンマ–**”。只要打开（2B）的大门就会自动走到BOSS面前，玩家要提前做好准备。



击倒BOSS救下巫女希安（**シウアン**）后，她看到了玩家带来的“巫女への手纸”，之后就能回去向领主复命了。剧情过后得到“方阵师の锡杖”，“方阵师”这一全新职业开启，乌芳也能登录到公会中。另外，同时得到的“深森古经”能让任一等级在24级以下的角色直接升到25级，只要在孔雀亭与“**ウロビト**の师范”对话并选择“修行”即可。

FOE·ビッグモス（HP=1518）：两只飞蛾位于地图南部的单独区域，其中只有一个采掘点，并非必经之路，战术打法不再重复。

FOE·ジャイアントモア（HP=1812）：两只恐鸟挡在必经之路上，不想打的话可以用声东击西的战术配合传送阵通过，但注意要与其保持隔一行的间距，否则会引起注意，建议还是在有方阵师在队、6人出战的有利形势下把本层的FOE都解决掉。

BOSS·ホロウクイーン（HP=3880）：女皇会先后召唤出“ホロウガード”、“ホロウシーア”各两只，前者能替她抵挡攻击，后者则会使用冰属性魔法以及混乱、脚封等效果的攻击以及回复魔法，建议优先干掉这些杂鱼。与其他灵体型敌人一样，女皇对于物理攻击的回避率很高，想要确实命中必须利用方阵师的“脚封の方阵”。BOSS的招式非常多样化，战斗的难度可想而知。头技“冰结のアリア”为锁定全体的冰属性攻击；头技“幻惑の邪眼”能给我方全体附加混乱效果；腕技“常暗の翼”为攻击我方单体；最危险的是腕技“次元斩”，女皇处在后列时此招只能攻击我方前列，一旦来到前列就能攻击我方全体，超高的攻击力很可能直接秒掉后列的队员。令敌人保持在脚封状态下是必须的，利用剑士的“パワーブレイク”以及城塞骑士的“防御阵型”才能确保HP较低的角色不被次元斩秒杀。由于有方阵师在队，只要保护好，就能持续对敌方进行各种封印。不过由于女皇的“慈爱の息吹”会解除封印、异常状态，“暗の侵食”又会提升物理和属性攻击力，因此一场持久战是免不了的了。如果能利用诅咒的伤害反射效果干掉BOSS，就能掉落特殊素材“咒われた水晶眼”。

第3大地·银岚ノ灵峰

第3大地银装素裹但也危机四伏，一开始玩家的热气球就处在“高空”，从低洼的山谷走才能避过龙卷风继续前进。小迷宫“蝙蝠の狭き巢穴”位于（1C–5,4），周围的FOE可以用鱼类或鸟类食材引开；“猛毒洞穴”在（1A–2,3），需要等拿到热气球装备“岚除けの护り像”冲破（1C–1,2）的龙卷风后才能到达；“冻てついた地底湖”的坐标是（5A–4,3），不过周围有FOE把守，而且在强降雪的山谷中是无法直接提升飞行高度的，玩家可以装上“改良型カタパルト”，看准独立平台的位置把诱饵（野菜或兽类）投射出去，这样就能避过怪物了（扔到山谷中无效）。值得注意的是，本大陆的树海迷宫有两个入口，分别为“金刚兽ノ岩窟”B1F（4A–1,4）和“金刚兽ノ岩窟”B2F（3A–1,5）。

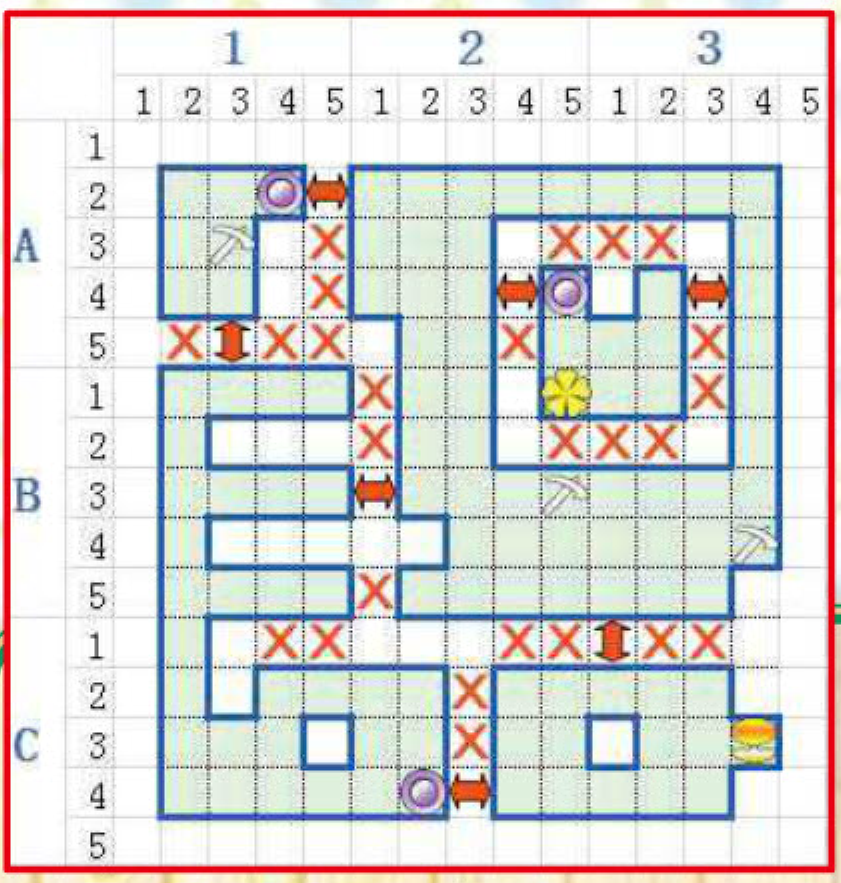
FOE·粉碎する大牙（HP=2465）：相比起第2大地的同外形FOE攻防有所强化，且对于斩、突、坏攻击都有抗性，但弱点还是冰属性，因此印术师的连击战术依旧有效。敌人的威胁在于攻击全体的头技“丸かじり”，我方医术师的“パーティヒール”技能如果等级不高的话很可能回复不及，渐渐被对方拖垮，因此建议在战前食用“七香银アユ”提升防御力，医术师全程为全体补血以防不测。

FOE·アイスシザーズ（HP=3744）：战前建议用“七香银アユ”料理提升我方的冰耐性和防御力，并投掷“红鬼林檎”使FOE中毒，每回合能令其伤血120。强化版的螳螂的招式全部为腕技，单体冰属性攻击“冻土の大镰”带有即死效果，“ブラインシザーズ”攻击一列且附加盲目效果，最具威胁的“冰镰乱舞”为随机次数的冰属性攻击、极有可能秒杀我方角色。战斗初期先用城塞骑士做诱饵，并提升物理、属性防御力，一旦成功腕封就用爆发技“黑雾”来延长其封印状态，并针对FOE的炎属性弱点进行打击，如此才能较为安全地将其击倒。

FOE·怒れる猛禽（HP=2540）：位于“超高空”的FOE，要等热气球再度强化后才能挑战，实际上到那时也就已经没有太大难度了，印术“天雷の大印术”、爆发技“神雷”都能给其造成重创。FOE的腕技“暴风の翼”攻击全体并附带盲目效果，如果能在它处于脚封状态时击倒，就能掉落特殊素材“猛禽の封爪”。

小迷宫 蝙蝠の狭き巣穴

本迷宫的新增敌人不强，“**フォレストバット**”的超音波有头封效果，且会呼叫同伴；“**はさみカブト**” 的物防较高，用炎属性可以造成有效伤害，如果以坏攻击将其击杀的话会掉落特殊素材“**坏れた硬角**”。本迷宫的麻烦之处在于隐藏道路，面对流出蓝色寒气的墙壁时都可以调查，但大部分都是会造成伤血的冰柱，因此初来乍到时只能硬着头皮一步步调查。冰柱的伤害值很高，虽说不会致死但还是要注意及时打开菜单回血，否则突然遇敌的话就悲剧了。（2B–5,1）的宝箱中是“护卫术・Ⅱ”，能够习得非常实用的防御型爆发技。



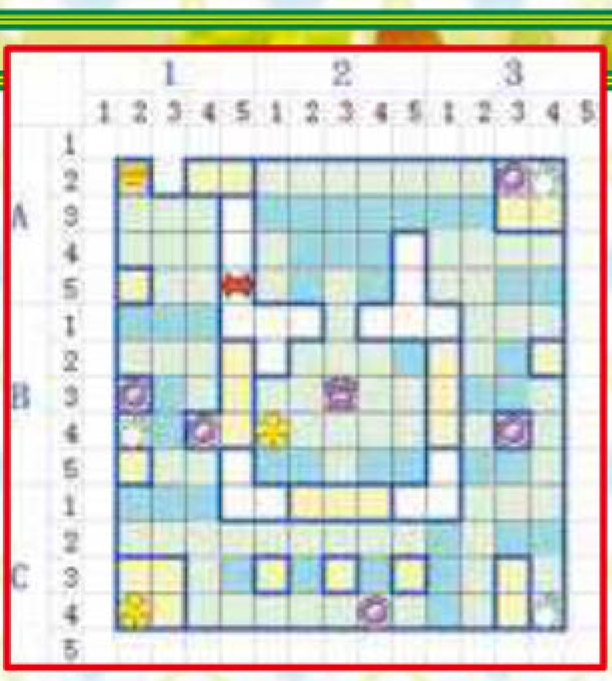
FOE・哨戒する大飞鼠（HP=1984）：大蝙蝠的行动轨迹固定但会直接穿过墙壁，玩家在步步为营进行调查时要格外注意。FOE的行动速度非常快，“键爪乱舞”是复数攻击的腕部招式，运气不好的话一开场角色就有可能被直接秒掉。建议事先积蓄好爆发槽，利用“守备の号令”顶过首回合，然后再按部就班地使用降攻升防的战术套路，并针对BOSS的雷属性弱点予以打击。只要能顶住初期的不利局面，击倒它并不是难事。

小迷宫 猛毒洞穴

迷宫中并没有什么新敌人，结构也不复杂，比较麻烦的是FOE毒龙会朝地面喷吐毒液，经过时就会受到伤害，如果队中有人习得方阵师的“地脉操作”特技或持有道具“斥候用の长靴”就赶紧使用吧。在（1A–2,3）会遇到一位正在与魔物苦战的兽人武士，选择YES上前助战，获胜后全员HP回复80；（1A–5,2）处吃下果实的角色HP能回复80；（2A–2,2）的宝箱为“**メディカⅡ**”、（2B–1,3）的宝箱为“**サンクトゥス**”。

FOE・嗅ぎ回る毒龙（HP=2032）：毒龙就是毒蜥蜴的强化版，玩家走两步它才能移动一步，因此尽量从其侧面和背面靠近就能避免毒液的伤害。FOE依旧耐炎弱冰，不过其尾部攻击的目标是我方全体，且猛毒效果比起毒蜥蜴强了不少。此时玩家的封印或异常状态攻击手段已经非常丰富了，成功腿封可以限制其毒尾攻击。城塞骑士的“圣なる加护”、舞者的“リフレッシュワルツ”、方阵师的“退魔の雾”等都是避免异常状态的有效手段。

小迷宫 冻てついた地底湖



本迷宫较为特殊，初次前来时会看见许多无法进入的冰壁（地图中以黄色表示），甚至还有FOE冰冻在其中，而踩在冰面上则会直接向前滑行（地图中以蓝色表示）。等剧情发展到第4大地、获得“**黑き者の炎**”后再前来，将（2B–3,3）的台座点燃后，冰壁就会融化，不过原先的冰面地形则会变得无法进入。（2B–1,4）的宝箱是“扩散**のハンマ–**”、（1C–2,4）宝箱为“头盖割**り**”；（2B–3,5）的万年冰则与支线委托有关。

怪物方面，“变幻**フクロウ**”会使用冰属性吐息攻击，使其陷入头封状态后再击倒才能掉落特殊素材“封**じられた**枭头壳”；“灾厄**の**木**の**根”会在死亡时发出令我方全体麻痹的尖叫，用属性攻击做最后一击可以避免；“**バブ–ン**”的豪腕攻击伤害很高，特殊素材“毒渍**の**极太骨”需要在它中毒时将其击倒；“毒**マツタケ**”散布的“猛毒孢子”效果为令我方一列中毒。

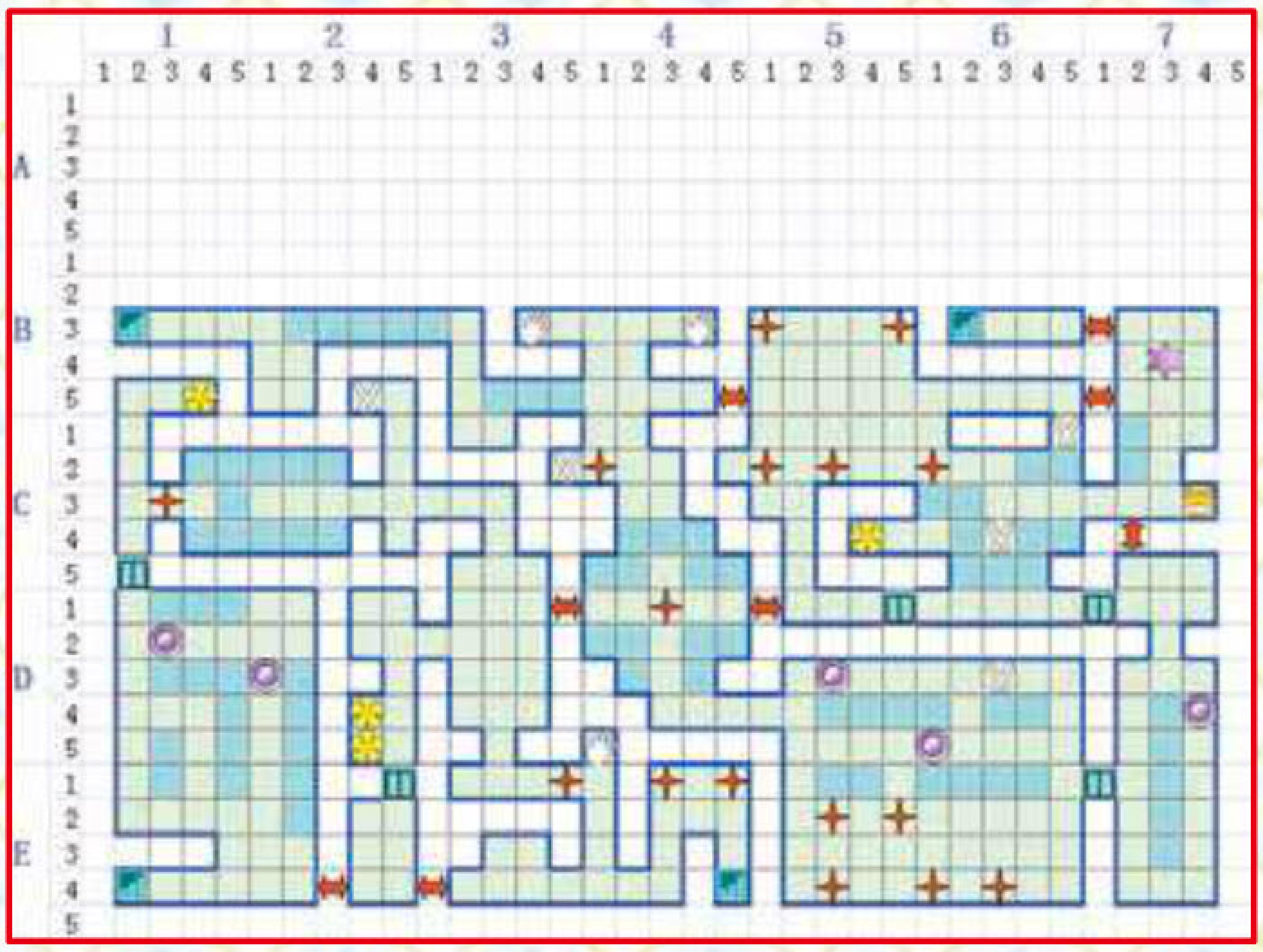
FOE・哨戒する大飞鼠（HP=1984）：初始时蝙蝠都是被封印在冰壁中的，无法对玩家造成威胁。点燃台座、冰块融化后蝙蝠就会开始行动，打法跟之前一样。

FOE・铠の追迹者（HP=2420）：龟怪的行动很慢，玩家走两步它才能走一步，因此想要绕开的话非常容易。FOE对于物理攻击的防御力以及冰属性的抗性极高，会给玩家造成一种怎么打都不痛的错觉，不过相对的它的招式威胁也不大。脚技“グラインダ－”为贯通效果的单体攻击，往往是后排防御力不高的角色容易陷入危机，其实这里有一个取巧的办法，让城塞骑士使用“挑发”并移动到后列，FOE直接攻击后列的话就没有贯通效果了。另外它还会用“オイルスピン”提升自己的回避率，建议全程用狙击手的“レッグスナイプ”，必中效果下如果能够顺利脚封，BOSS就好打得多了。印术师的炎、雷属性技，剑士的炎、雷属性追击都能造成不错的伤害，不过TP消耗量较大，玩家要做好持久战的准备。用它掉落的素材能打造出很强的铠甲，建议适当刷取。

金刚兽ノ岩窟・B1F

大地上有两个岩窟的入口，从B1F开始探索的话，很快能看到地面上竖立着的红色高热物体（地图上以红色十字表示），一旦靠近就会受到HP损伤，且玩家不能从两个高热物体间穿过。利用采伐点得到的“冰银の棒杭”可以暂时击破这些物体（下次再来迷宫时会重生），从而继续前进。“冰银の棒杭”本身是无法带回城镇卖钱的，因此利用采伐点有限的道具开拓道路是首要任务，打开隐藏通路后“棒杭”的消耗就会有所减少，如果队中有角色习得“树木学”技能也有机会拿到额外的“棒杭”。当玩家击破位于（4D–3,1）的巨大高热物体后，整层迷宫就会冷却下来，原本无法通过的水域也会结冰，冰冻效果持续一周后巨大高热物体才会重生。迷宫在冻结后玩家可以一路走到（1B）的阶梯处前往B2F，不过很快就会遇到死路，此时应该先离开迷宫从B2F的入口向南探索，并由（1E）的阶梯上到B1F。踏过冰面到达（2C–3,3）时就会遇到兽人武士牙神（**キバガミ**），队伍在伊库萨比特（**イクサビト**）之里受到了欢迎，不过却不能从（3D）继续向南，因为迷宫深处栖居着恐怖的魔物，想通过必须得到牙神的认可。瓦鲁温多出现后从他那里得到“奥义书・角神”，返回（3D–4,2）找牙神对话，战胜他并得到认可后获得“双牙武典”。回到冒险者公会后副职业和副武器系统全部开启，并获得“岚除けの护り像”，此后热气球就可以穿过龙卷风了，在统治院还能接受主线任务“传说の心脏を入手せよ！”

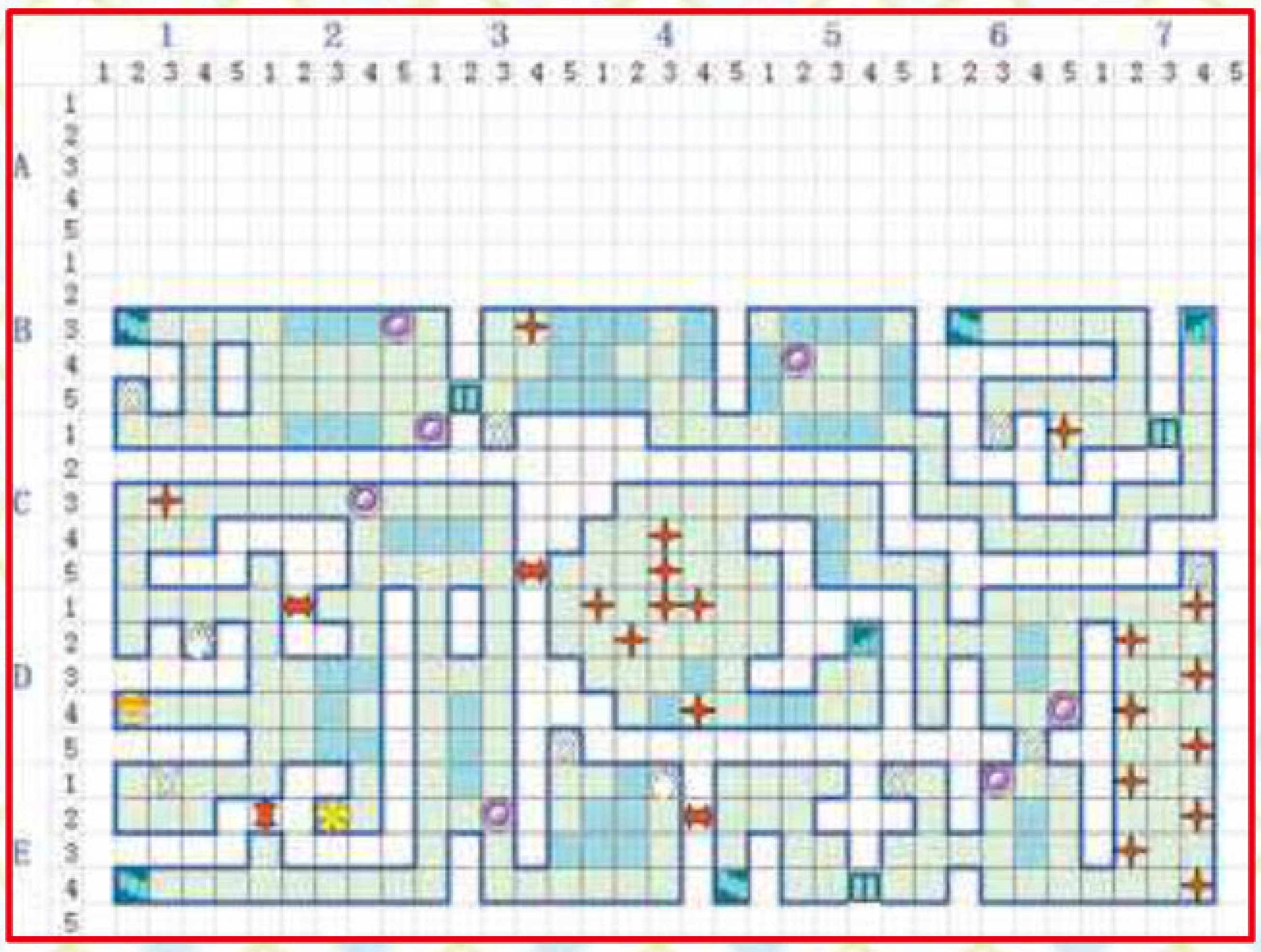
由于迷宫存在冷、热两种情况，出没的敌人也略有变化：“变幻**フクロウ**”在迷宫炎热时会使用炎吐息、冷却时则改用冰吐息；在炎热迷宫中用非属性攻击击倒“**ヨウガンジュウ**”会掉落特殊素材“炽火石”，当迷宫冷却时它会变成HP只有1的弱化形态；在冷冻迷宫中用非属性攻击击倒“**ヒョウガジュウ**”会掉落特殊素材“冰冻岩”，当迷宫炎热时它会变成HP只有1的弱化形态。在（2B–2,5）会遇到士兵队长，他正在搜寻走散的士兵，前往（7D–2,1）找到走散的士兵并告诉他队长的坐标，返回队长处时能得到两个“**アムリタⅡ**”；（4C–5,2）会发现黑色蘑菇，选择YES食用后TP回复20，该处和（3C–3,1）冻石一样，都与支线委托有关；宝箱方面，（5C–4,4）“**レッドダブレット**”、（1B–4,5）“耐冰**ミスト**”、（2D–4,4）“**アムリタⅡ**”、（2D–4,5）金钱3000。



FOE・铠の追迹者（HP=2420）：两头龟怪所处的东南区域可以选择从南边绕过，但需要消耗一定的“棒杭”，如果已经有击倒FOE的实力的话建议还是干掉它们，免得挡路。

金刚兽ノ岩窟・B2F

从B1F伊库萨比特之里南侧的楼梯向下探索，才能来到B2F的巨大高热物体前（4D–3,1），由于其伤害面积比普通的高热物体大一圈，因此要从该区域北侧绕到西侧再把物体一个个破坏才能靠近。“棒杭”的消耗量会比较大，建议玩家先在B1F收集一些。本层也变为冷冻状态后从西北的楼梯前来，踏过冰层向东探索便能顺利前往下层。（6C–5,2）依旧有能回复20点TP的黑色蘑菇；（1D–2,2）处有一尊石像，供奉“小花”、“仙鹤人参”和“金莲花”可以得到“流星锤”；（2E–3,2）的宝箱为金钱5000；在（7B–4,5）、（5E–3,1）、（6D–1,4）都会遇到兽人武士，分别得到补给品“**ストナ–ド**”、“斥候用の长靴”和“魔除けの铃”。

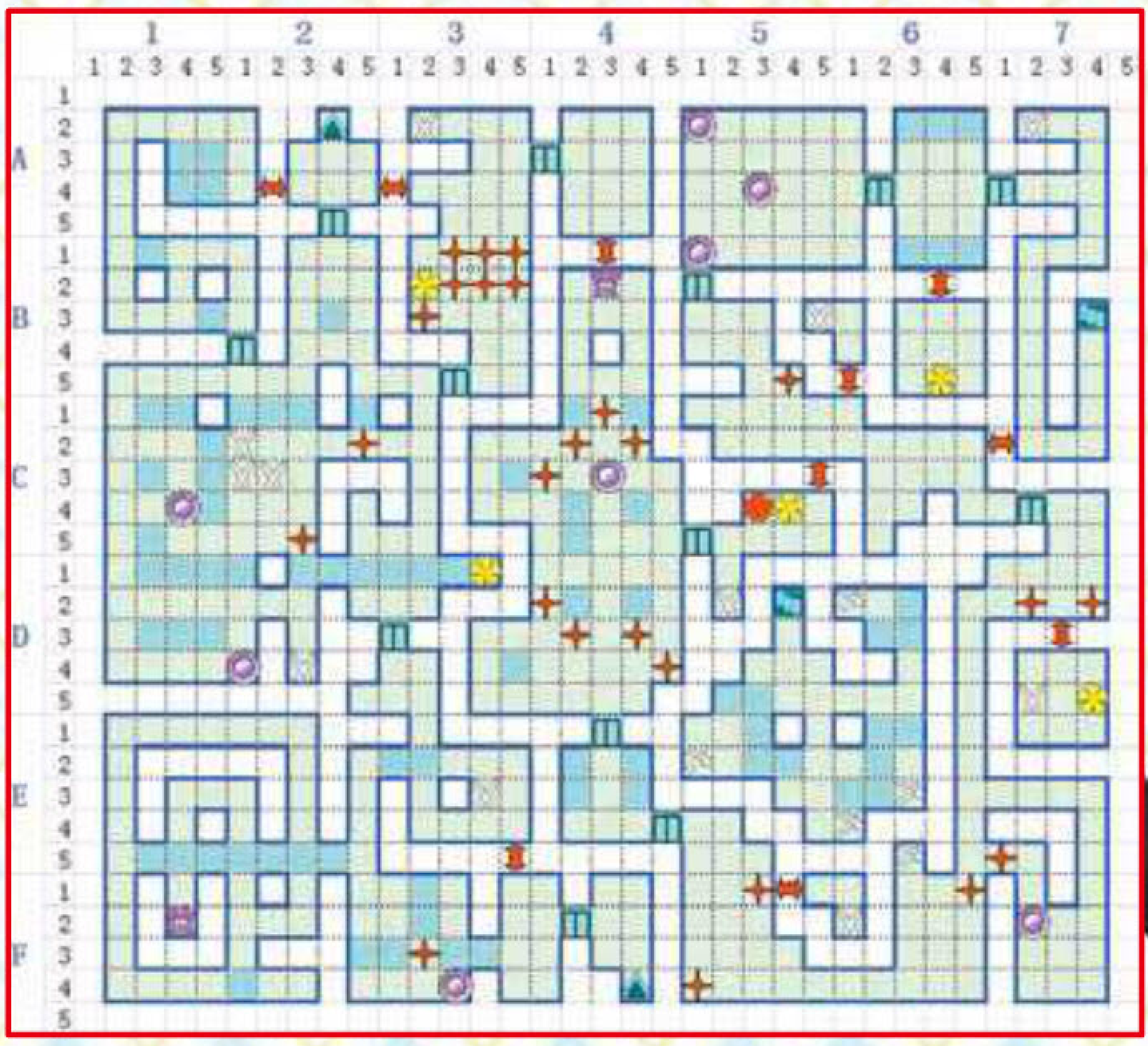


FOE・铠の追迹者（HP=2420）：本层出没的依旧是海龟，由于其也会在冰面上滑行，从它们身边经过时要注意，不要被偷袭了。

金刚兽ノ岩窟・B3F

到达（6A–4,4）后从牙神处获得“奥义书・爪神”，他也会与玩家一同行动（仅限B3F）。在（5C–1,1）发现发光物体，调查后得到“翠玉”；（6C–2,5）处则建议选择NO不拔出岩石上的宝剑，否则会发生崩塌，导致全员损失HP；（7D–4,5）、（5C–4,4）、（6B–4,5）的宝箱依次为“冰枪の启动符”、“耐热**ミスト**”、“**ヴァンブレイス**”；（5C–3,4）上锁宝箱内的“解剖用水溶液”是刷BOSS身上特殊素材的绝佳道具。

走入（4E–3,1）的大门后就会看见巨大的魔物，房间内也有大量的高热物体，BOSS会警觉地向玩家移动，想要挑战它，需要先设法把（4C–3,1）的巨大高热物体破坏。由于使用“冰银の棒杭”时BOSS也会移动，所以需要提前计算好步骤。首先收集到至少6个“棒杭”，按如下顺序击破高热物体：（4D–2,3）、（4D–1,2）、（4C–1,3）、（4C–2,2）、（4C–4,2）、（4C–3,1），BOSS靠近后就果断从东侧或南侧的大门离开，待其归位后重新进入房间向目标移动即可。完成以上步骤后BOSS就会原地不动，此时就能从背后偷袭了。击倒BOSS后在迷宫深处得到“巨人の心脏”，返回B1F的（2D–5,1）触发剧情，随后追到第3大地（3A–3,1）的石碑前，瓦鲁温多抢走了“巨人の心脏”并挟持着巫女向北逃走……



FOE・铠の追迹者（HP=2420）：（5B-1,1）处有一只海龟会挡在门口，必须一战，如果没有同时面对2~3只的实力，建议先把该区域会自由行动的FOE干掉。

BOSS・ホムラミズチ（HP=21300）：BOSS的体力值高得惊人，成功击破巨大的高热物体、让迷宫变为冷冻状态后就能直接扣去它一半的体力，这也是顺利挑战的前提。之前在迷宫中遇到的高热物体其实就是BOSS身上的鳞片，在战斗中它丢出的鳞片变红后会对我方发动追击，用冰属性的招式可以使其冷却、失去效力，投掷“棒杭”则可以直接击碎。BOSS的其他招式还有攻击全体的头技“灼热の炎”、攻击一列并附加中毒效果的脚技“ベノムテイル”、随机次数攻击的“灼热炮”。由于其招式多为炎属性，建议在进入迷宫前食用“七香银アユ”料理，战斗中使用“耐热ミスト”也可以有效地降低伤害。BOSS的冰属性弱点在我方“冰刹”、“冻牙の印术”、“アイスコフィン”等强力招式猛攻下体力削减很快，当其HP降到一定程度后还会追加贯通效果的“火球炮”、对物理攻击自动反击的“炎の障壁”和持续回复自身体力的头技“再生の光”，后者一定要及时用武士的“咆哮”特技消除掉。特殊素材“白热した曲角”需要以炎属性击倒BOSS才能掉落，带炎属性的物理招式也是可以的。

第4大地・绝界云上域

刚进入全新的大地就被3艘军舰级的飞空艇包围，只好先返回达尔西斯向领主报告。牙神加入队伍的同时带来的“战用意の杯”开启武士职业，“武士心得之事”则是修行道具，能让任一等级在34级以下的角色直接升到35级，只要在孔雀亭与“**イクサビト**の师范”对话并选择“修行”即可。接下主线任务“边境伯を护卫せよ！”后热气球的装备槽扩充至4个，再度前往第4大地并进入（4D-1,3）的小迷宫“南の圣堂”。领主与帝国皇子巴鲁多尔（**バ-ルドゥ-ル**）的谈判并没有达成共识，接下来要与真名是罗格尔（**ロ-ゲル**）的瓦鲁温多一战，稍微扣除他一些HP后战斗便强制结束，之后送领主返回达尔西斯并汇报任务。

待玩家在（5D-4,2）小迷宫“风止まぬ书库”获得“黑き者の炎”后，进入统治院对话并接受主线任务“帝国の野望を挫け”。姬露约内（**キルヨネン**）和维拉芙（**ウィラフ**）会在第4大地进行佯动作战，玩家的热气球此后也可以飞到“超高空”。姬露约内位于（1C-3,5）、维拉芙则在（5D-3,1），与其对话后她们的热气球就会吸引帝国的飞艇，玩家可以在此时趁机挺进。小迷宫“金鹿图书馆”的坐标是（1B-2,1）、树海迷宫“木偶ノ文库”的坐标为（3B-3,3）。

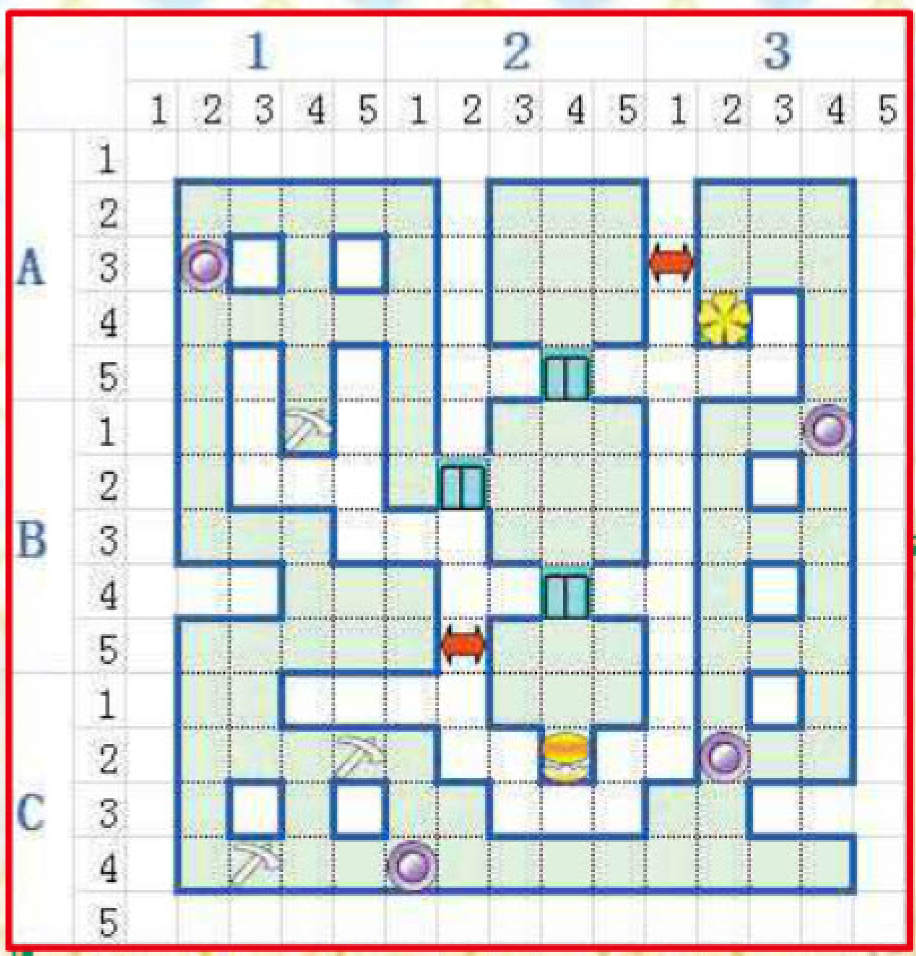
FOE・太古の门番（HP=3533）：长着奇怪脸型的金属像并不会受到任何食材的吸引，其对斩、坏、突攻击皆有抗性，弱点则是炎、冰、雷任意属性。头技“ガベルスタンプ”为随机次数的物理攻击，而且FOE还会使用“浓紫の烟雾”强化自身的属性耐性，最好用武士的“咆哮”消除此效果，否则敌人就会变得非常耐打。

FOE・审理の门番（HP=3533）：与上一个金属像长相激似，同样不会受到美食的引诱，基本打法也差不多。只不过此FOE的随机次数攻击“スリ-プスタンプ”带有催眠效果，而“重力波”则会令我方全体的回避率下降。两招都是头技，顺利头封的话轻松就能搞定，这两种金属像也是第4大地练级的绝佳对象。

FOE・デスマンティス（HP=4104）：踏破树海迷宫“木偶ノ文库”、大地上的帝国飞艇消失后才会出现，可以用鱼类或野菜吸引，不妨投掷“メテオパンプキン”令其中毒。螳螂的威胁还是在于腕部的“大镰乱舞”，FOE在HP较低时会发动即死效果的“仕留めの一刀”，同时回复自身的HP，时刻令其处在腕封状态才能确保安全。令FOE陷入石化状态后再击破能掉落特殊素材“石化した大镰”。

小迷宫 南の圣堂

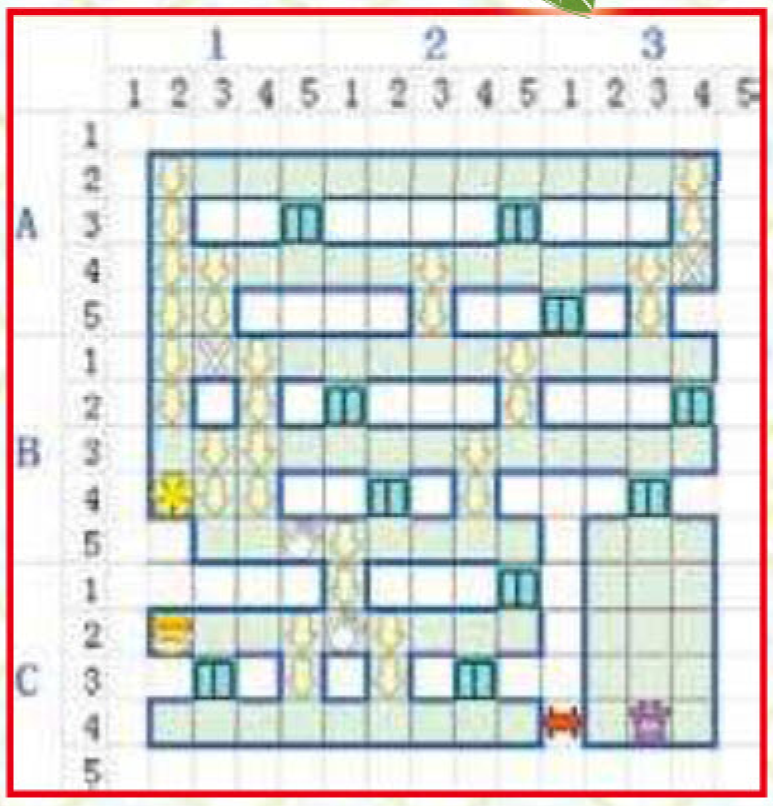
仿佛图书馆一般的迷宫结构并不复杂，麻烦的是FOE在地图上时隐时现很容易扰乱玩家的判断。新增杂兵中用斩攻击击倒“火炎**ネズミ**”才能断尾、掉落特殊素材“炎の尻尾”，需要注意的是其自爆攻击威力相当大；“**メデューサツリー**”的列攻击带有腕封效果，用火属性击倒能得到特殊素材“焼け焦げた树液”。（3C-4,4）位置有一本书，调查后全员HP回复200；（3A-2,4）的宝箱为“术式书・妖狐神雷”，是非常强力的爆发技。



FOE・忍び寄る影（HP=2953）：这个变色龙每走3步才会现身一次，不过其行动轨迹是固定的，找到规律便不难躲开，玩家也可以利用警示灯的提示来判断敌我间的距离。FOE的行动速度很快，最具威胁的招式是攻击全体的头技“ブリザード”，建议在进迷宫前先吃提升冰耐性的料理。开战后利用剑士的“マインドブレイク”降低其属性攻击力，同时用城塞骑士的“防御阵形Ⅱ”提升我方属性防御力，如此一来医术师才有时间对同伴进行补给。FOE使用“极彩迷彩”后会融入背景、回避率极高，需要用有“必中”效果的攻击把它打现形。

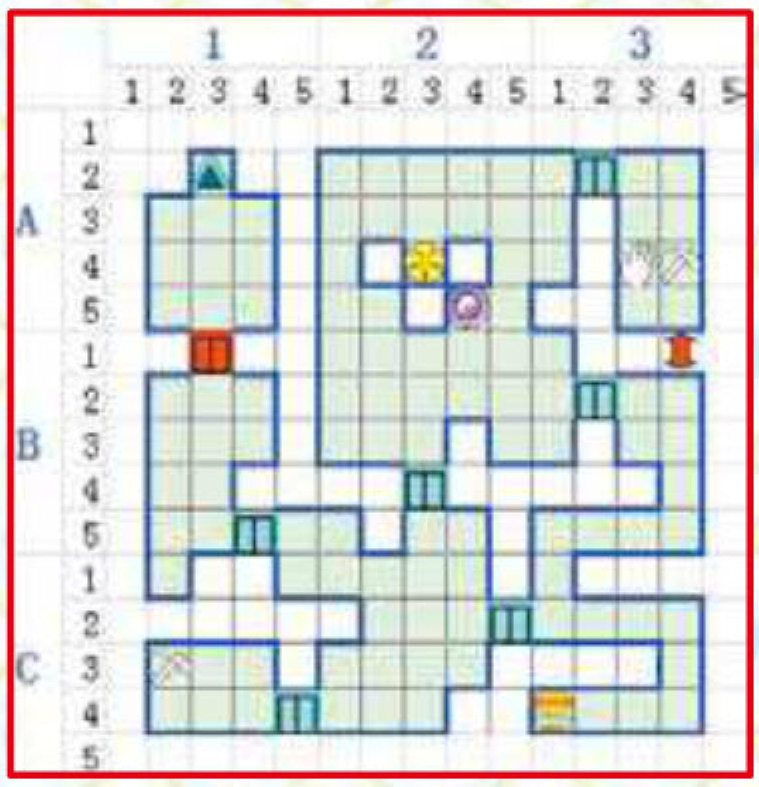
小迷宫 风止まぬ书库

本迷宫内没有FOE，玩家可以放心探索，不过杂兵中“**メタルニードル**”的尾部攻击带有石化效果、需要小心。迷宫中的强风类似3代的海流，会强制把玩家推到固定的方向，宝箱和一些位置隐蔽的采集点需要耐心才能找到。（1B-2,4）的宝箱中是“邪教徒の面”，而东南角的大房间内有重要道具“黑き者の炎”（3C-3,4），它不但能够令玩家的热气球飞行高度再提升一级，也能点燃第3大地小迷宫“冻てついた地底湖”中的台座，令坚冰融化。



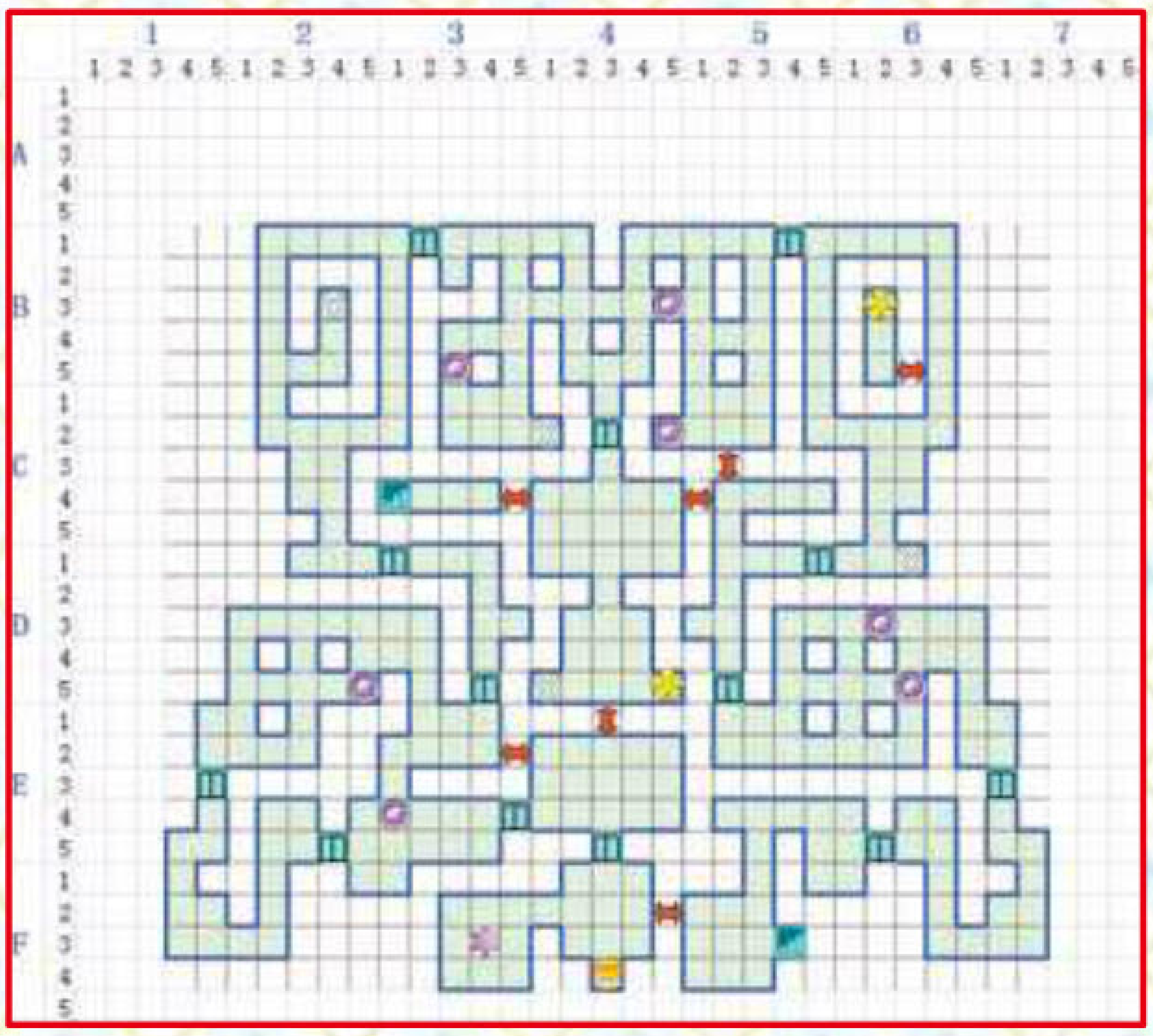
小迷宫 金鹿图书馆

由于装有爆发技相关道具“大凶星の周期表”的宝箱位于（2A-3,3），该区域的FOE基本是绕不开的，所以想要拿到还是先准备好硬拼吧。杂兵方面“邪恶な花びら”会散布混乱效果的花粉，成功率颇高，由于我方此时的能力已经很高，一旦混乱就会非常麻烦，自相残杀导致团灭就悲剧了，建议在外面吃个野菜料理再进来；令“**パープルアノール**”陷入麻痹状态后再击破可以拿到特殊素材“痹れた舌筋”（注意，并非100%掉落）。（1B-3,1）处的上锁大门目前无法打开。



FOE・ゴールドホーン（HP=3498）：本迷宫的名字就由此FOE而来，其每次能移动两格且警觉范围极大，被盯上的话需要利用开门和地形卡位才能逃脱。与“狂乱の角鹿”不同的是，金鹿并没有异常效果，招式是简单粗暴的列攻击，因此我方强化好物理防御即可，成功脚封也能阻止突击。另外FOE的物理防御力较高，针对其炎、雷属性弱点才能造成有效伤害。

木偶ノ文库・B1F



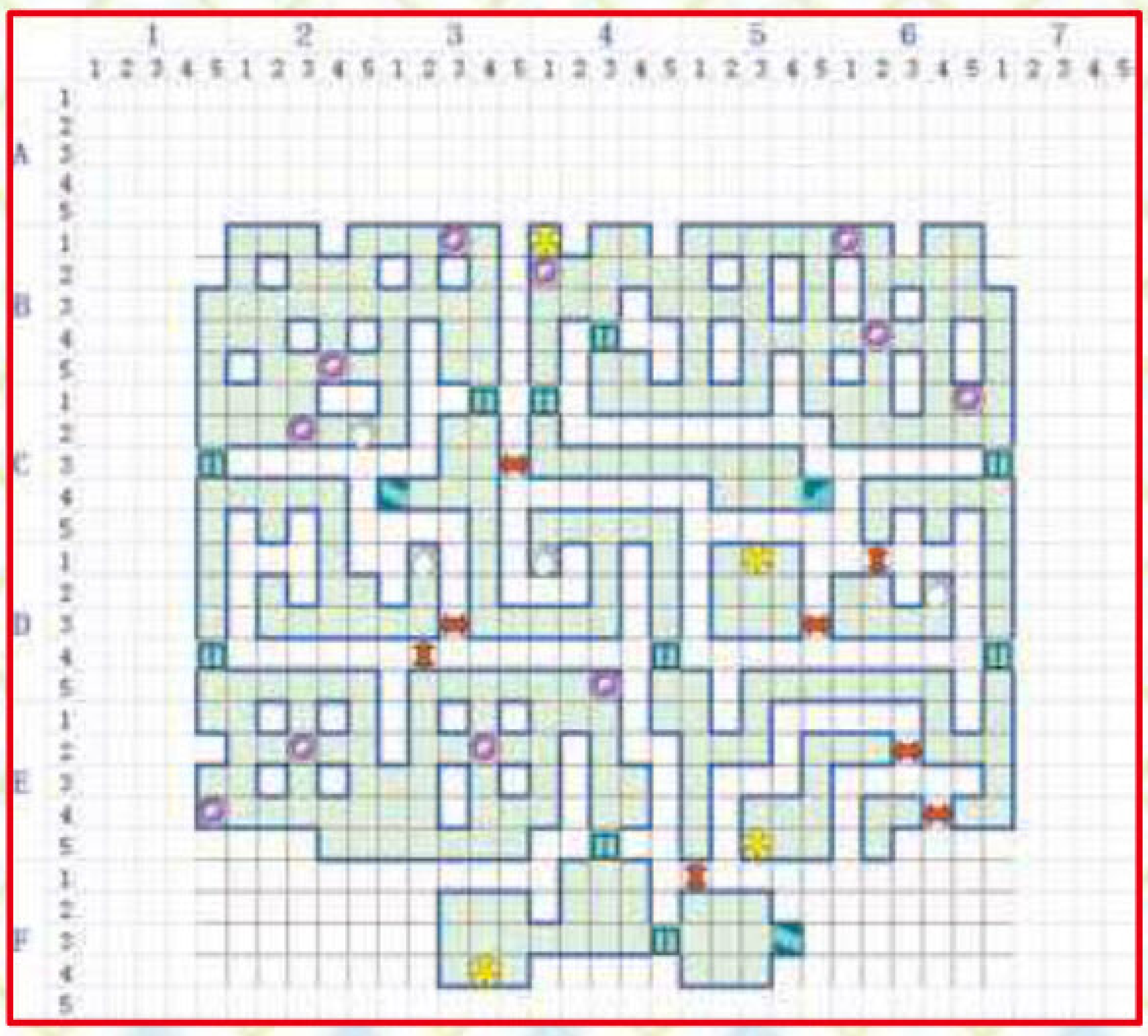
树海迷宫中的敌人大多是老面孔，新增的“**プロトハンター**”对斩、突、坏攻击以及炎属性的抗性极高，惟有雷属性才能形成较高的伤害。迷宫中的两种FOE很有特点，这里也特别说一下：形似动物石像的“慈悲なき排除者”平时只会呆在原地、人畜无害，从其正面经过也没有问题，麻烦的是不断巡逻的机器人“冷彻な监视者”，其视力范围极远，一旦看到玩家就会拉动警报，自己向玩家移动的同时，区域内的“慈悲なき排除者”也会高速向这里靠拢。由于机器人都是在十字路口按照一定的规律徘徊，因此玩家要在下屏幕时刻关注其面部朝向，利用墙壁来遮挡视线缓缓前进。

事件方面，（5E–2,4）的书架与支线委托相关；当玩家进入过B2F后再度到达（4F–4,2）时会触发剧情，士兵询问关于数式书籍的情报，此时只要把（5C–5,4）的坐标告诉他即可，下次再来时会得到3个“**ネクタルⅡ**”作为谢礼；（6C–3,4）有一个石柱，回答YES的话全员HP回复150、TP回复40，但随后会进入战斗；（4D–5,5）和（6B–2,3）的宝箱分别是“**呪いのハンマー**”和“**オートクレール**”。

FOE・冷彻な监视者（HP=3392）：本身威胁并不大的FOE，但由于一旦被其发现，周围的FOE就会蜂拥而至，因此想在短时间内击倒它还是需要有一定实力的，不过如果玩家能找到机会从背后发动偷袭的话，其并不会拉响警报，也就可以从容应对了。FOE的头技“ターゲットサイト”所指定的我方角色会受到集中攻击，而成功腕封则可以限制其带有扩散效果的铁球攻击。想速战速决的话就用炎属性的强力特技吧！

FOE・慈悲なき排除者（HP=3764）：想要挑战此FOE必须先引起“监视者”的注意，否则主动靠近待机状态它是无法开战的。与“监视者”相比，主战型的“排除者”则要危险得多，“フリーズアクセル”为有扩散效果的冰属性攻击，“ねじ切る险牙”则是伤害极高的单体攻击，一旦同时被两只包围的话压力可想而知，不过这两招都是头技，因此头封是重中之重！

木偶ノ文库・B1F



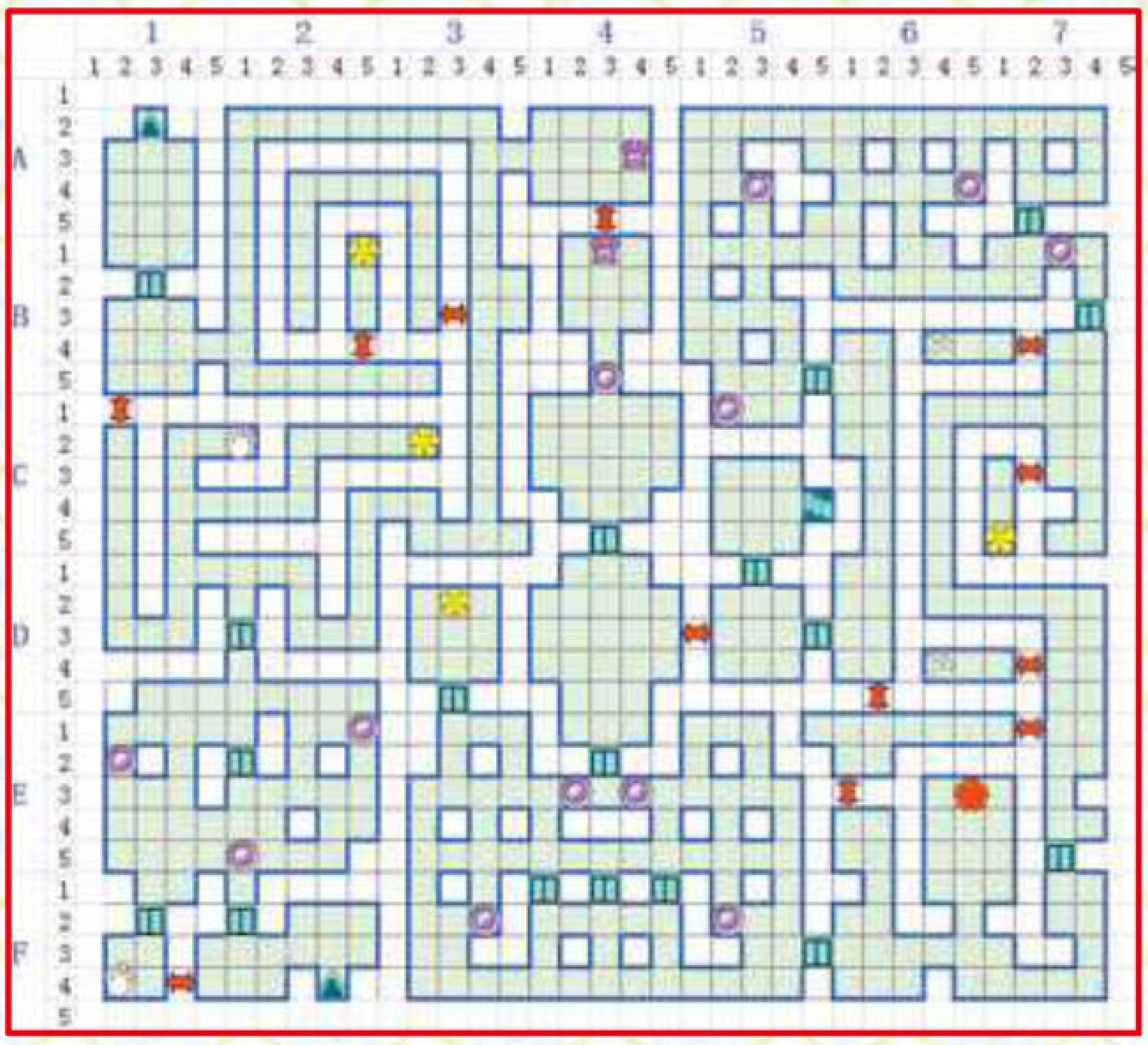
行至（4C–3,5）触发剧情、终于追上帝国皇子，不过想要继续深入也更加困难，因为东北区域的监视者较难躲开，具体参看FOE部分。在（7D–1,5）的门前发现一张写着“右→下→上→左”的纸条，来到（6E–2,5）后按着该顺序操作书本，就能得到10000金钱；本层的宝箱不少，分别是“变位磁石”（3F–4,4）、“爆炎の起动符”（5E–3,5）、“解剖用水溶液”（5D–3,1）和“**ヘヴィアーマー**”（4B–1,1），最后一个装甲的宝箱需要先把挡路的排除者引出来才能拿到。

FOE・冷彻な监视者（HP=3392）/慈悲なき排除者（HP=3764）：每个区域内皆有两个监视者，尤其是东北区域地形较为复杂，不熟悉路线的话一不小心就会被发现。其实玩家若是实在躲不开也可以尝试主动出击，在最短的时间内强攻掉一个“监视者”，然后用“变位磁轴”或爆发技“全力逃走”返回本层阶梯处，只剩一个“监视者”的话要避开就非常容易了。

木偶ノ文库・B3F

一进入（5C–3,5）的大门后就会迎来与罗格尔的强制战斗，这次双方都不会留手了。职业为帝国骑士的他HP高达9030，招式非常丰富，炎、冰、雷属性均有过这些全部是腕部的特技，当其使用“ドライブ”系技能时威力足以秒杀我方的“肉盾”角色，不过之后会有一个冷却时间（可以从其刀身颜色判断）。战斗中优先要做的是尝试封印腕部并降低其攻击力，附加盲目效果的话也可以有效限制其攻势。获胜后罗格尔暂时加入队伍（仅限本层），并得到“帝国式天体观测术”。

杂兵中“ノロイダケ”在死亡时会散布诅咒孢子，在头封状态下将其击破能掉落特殊素材“封じられた伞”；“ブル–ワラビ–”摆出架势后会展开反击、威力极高，建议第一时间将其腕封。（C7–3,5）有一块巨大的岩石，选择YES并成功举起可以得到素材“筒状の树脂片”，但会消耗10点TP；（7C–1,5）的宝箱是“ウニコウル”、（3D–3,2）的宝箱为“メディカⅢ”、（6E–5,3）的上锁宝箱内是“死祓の勾玉”。进入（4C）的大门后就将迎来艰苦的BOSS战。获胜后罗格尔离队，返回达尔西斯时世界树开始枯萎崩坏。进入统治院汇报时罗格尔加入，带来“炮剑の认证キ–”也开启了最后一个职业帝国骑士，而“选别されし魂の书”则能让任一等级在44级以下的角色直接升到45级，只要在孔雀亭与“帝国の师范”对话并选择“修行”即可。接下最后的主线任务“世界树の起动を阻止せよ！”后，此时第4大地上就不会有帝国的军舰碍事了，在（3A–3,1）处调查即可发现“煌天ノ破都”。



FOE・冷彻な监视者（HP=3392）/慈悲なき排除者（HP=3764）：（7B）和（4E）的“排除者”皆挡在要道口，吸引“监视者”的注意后，可以利用大门的绕过警觉状态的“排除者”，玩家对实力有信心的话也可以与其硬拼，打法就不再重复了。

BOSS・摇篮の守护者（HP=15000）/守护者の石头（HP=3000）：此战分为两个阶段，“摇篮の守护者”会在物理、炎、冰、雷4种模式间切换（体现在面部的颜色上），各模式下能使用相应属性的全体攻击，而弱点也会发生改变，具体为物理模式无弱点、炎模式弱冰、冰模式弱雷、雷模式弱炎，且属性模式下对物理攻击有抗性。虽然BOSS的招式多为腕技，但还是建议尽量尝试封印头部，因为其头部技能“リストレイント”效果为全体头封、“电磁ショック”则会令我方全体麻痹，游戏中没有料理能提升对封印的抗性，只能事先通过装备和特技来降低其成功率，否则全体陷入头封的话玩家的战术很容易被打乱，至于提升自身属性防御力的“ディスエレメント”可以用武士的“咆哮”化解。而且成功头封的话可以阻止BOSS不断切换模式，便于玩家有针对性地向其弱点发动猛攻。特殊素材“梦见の硬骨格”的掉落条件为睡眠状态下将其击倒。将其HP削减至0时战斗并未就此结束，BOSS还会进入第二形态。只剩头部的BOSS抗斩、突、坏，弱炎、冰、雷，其会进入自爆模式并开始3回合的倒数。玩家可以尝试头封和击晕、并用属性攻击快速削减其HP，如果感觉打不死的话就在其自爆的回合用爆发技自保。

B3F隐藏区域

木偶ノ文库・B3F

接下来虽然可以前往全新的迷宫“煌天ノ破都”，但正面的石门紧紧关闭着，需要玩家调查4个纹章才可以开启。先向西走，（2F–3,3）的宝箱中可以找到“大树の键”，以前那些上锁的宝箱就能开启了。而通过（1F–3,4）的传送口则会来到“木偶ノ文库”B3F西侧的隐藏区域。虽然是以前的迷宫，但杂兵都有所强化，且会有新的FOE出没。“毒吹きアゲハ”的中毒伤害值非常高，成群出没时切勿大意；以雷属性击倒“**モリヤンマ**”能掉落特殊素材“感电した复眼”。FOE方面“静寂の执行者（HP=3768）”和“炼狱の番兽（HP=4144）”基本可以看作“监视者”和“排除者”的强化型，行动规律也一样。（3C–2,2）和（2B–5,1）的宝箱中分别是“**アムリタⅢ**”与“**ヒルデブラント**”，目标的紫色纹章则位于（4A–4,3）。

金刚兽ノ岩窟・B3F

通过“木偶ノ文库・B3F”（2F–4,4）的特殊门进入“金刚兽ノ岩窟・B3F”西侧的隐藏区域，适当收集“冰银の棒杭”后利用隐藏道路回去把巨大高热物体打碎，之后便能顺利前进了。迷宫同样分为炎热和冷冻两种情况，“**超ヨウガンジュウ**”与“**超ヒョウガジュウ**”的特殊素材掉落条件也与之前相同——用物理攻击击倒。新FOE“悠然たる坚王（HP=4028）”是海龟的强化版，不过这次有了冰属性的弱点，因此相比而言不算很难打。两个宝箱是“**マドラⅡ**”（3B–2,2）、“**ウニコウル**”（3D–4,1），调查完（1F–4,2）处祭坛上的青色纹章后，就可以由（4F–4,4）的特殊门前往下层了。

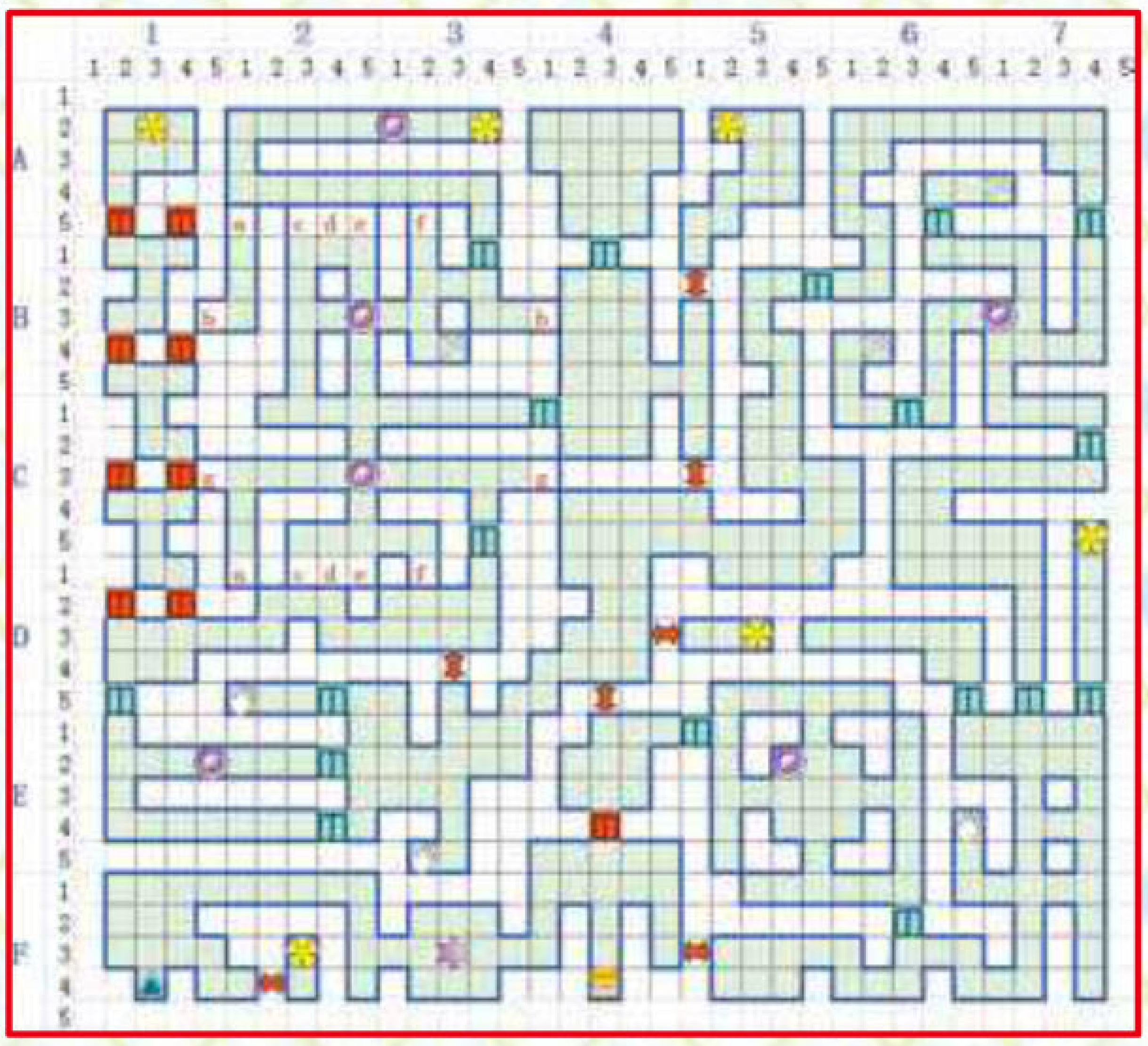
深雾ノ幽谷・B3F

“深雾ノ幽谷”令人头大之处还是在于大量的传送点，系统提供的0～9数字图标根本不够记，玩家不妨多利用“注释”功能。杂兵中“**ラクライウサギ**”尤其需要小心，其会使用“天雷”，如果正好和黑猫“**ボルトキャット**”组队出现，配合后者降低我方属性防御力的“战栗の眼光”，轻松就能秒杀我方角色；附加石化效果后击倒“冰爆**カズラ**”方能掉落特殊素材“冰爆葛の石种”，新FOE是强化版的恐鸟“**ヒュージモア**（HP=4008）”，其在蓄力后的伤害值会有明显提升，弱点仍旧是雷属性。仅有的一个宝箱是“妖精の靴”（5C–5,5），供奉着红色纹章的祭坛位于（4F–5,3）。

碧照ノ树海・B3F

从“深雾ノ幽谷・B3F”（7F–3,4）的特殊门来到“碧照ノ树海・B3F”的隐藏区域后，依然是利用FOE“魂の裁断者（HP=4139）”喜欢破坏花草树木的特性来开路，虽然路线比较绕，但也基本没有什么分支。熊怪的打法是玩家们早已烂熟于胸的“降攻升防”战术，纯物理系的敌人在我方丰富的特技面前占不到丝毫便宜。（7F–2,3）和（1F–5,4）的宝箱中分别是“**メディカⅣ**”和“**ネクタルⅡ**”，而最后的一块绿色纹章在（1F–5,1）的祭坛上。

煌天ノ破都・B1F



依次调查紫、青、红、绿4块纹章后，“煌天ノ破都”正面的大门就会开启了，如果之前在各个树海迷宫中完成了帮助士兵的相关事件，在门前还会得到不少补给品。杂兵方面“**バンパイアバット**”会吸血和呼叫同伴；“眠**れる**大狮子”的“王者の爪”乱击威力颇高，不过开战时它必定处在沉睡状态，玩家有充足的时间加BUFF或逃走。在（7F–4,4）选择YES，调查光亮场所后能得到“破邪の手甲”；（1C）的绿色上锁大门需要接下支线委托“煌天破の键”才能开启；把迷宫内的宝箱搜刮一下，“指挥官の长靴”（7C–4,5）、“**ブレイバント**”（5D–3,3）、“**パワ–グラブ**”（5A–2,2）、“绝界云上域ノ战记”（3A–4,2），之后就可以进入（4B）的大门，解决完皇子后记得回去补给和存档，巨大的最终BOSS会出现在第4大地上。提升热气球的高度与其面部平齐便可进入最终大决战！

FOE・ラフレシア（HP=4187）：巨大的花型怪物会往地上喷吐粘液，一旦踩上直到其自动消失前都无法移动。战斗的难点在于持续伤害超高的“毒の粉”以及令我方全体陷入混乱的“狂おしい异臭”。建议在进入迷宫前提升相应的抗性，在战斗中凭借“防御阵形Ⅱ”等技能来减少“捕食の冷气”所造成的伤害。BOSS的主力招式全部是头技，而植物系的它弱点自然是火属性和斩击。尽量用剑士的多段火属性追击来快速解决战斗，越是拖延越是对我方不利。

BOSS・翠翼の咒皇（HP=14200）：皇子的职业是帝国骑士，炮剑技能的特点相信玩家们都很清楚了，其攻击威力虽大但要以数回合的过热状态为代价，而且多为腕技。与罗格尔不同的是，皇子的招式只有带火属性，其他大多是纯物理攻击，“カオスドライブ”的攻击次数虽多幸好命中率一般，我方只需保证提升好物理防御便不至被秒。BOSS的头技“支配の霸气”效果为3回合降低我方物理攻击力，用医术师的“トリ－ト”可以化解。由于皇子还会附加腕封+脚封效果的“络めとる茑”，很容易打乱我方的节奏，回复道具记得要事先准备充足。攻击方面则推荐用印术师的“ル－ンの辉き”+“原始の印术”，一次轰出上千点伤害并非难事。

BOSS・乐园への导き手（HP=17700）/破天と绝望の右腕（HP=3100）/妖しき幻惑の左腕（HP=3100）：第一形态的BOSS分为3个部分，右腕以物理攻击为主，且会提升敌方的物理、属性防御力；左腕的攻击威力不高，但带有全封印或混乱效果，且会降低我方的物理、属性防御力；两个手腕都会挡在前列，替本体承受伤害，而且它们被击破后会在几回合后重生。BOSS的本体使用3种属性的头技攻击，无属性的“深绿の圣柜”拥有秒杀级的高伤害，但需要祈祷一个回合后才能发动，因此玩家可以看准时机用防御型爆发技和防御指令来减轻伤害。战斗前建议用料理提升炎、冰、雷耐性，战斗中先同时攻击两个腕部，待两腕尽皆被打破，本体移动到前列时就是我方发动猛攻的最好时机。击破本体后BOSS还会露出“剥き出しの精髓（HP=9999）”，由于其对所有攻击都没有抗性，封印和异常状态的成功率也很高，因此只要能坚持到第二阶段，最终BOSS就不过是强弩之末了。

通关以后

通关后在标题画面选择New Game新开游戏时能够继承以下内容：公会卡片、登录的全部角色（包括身上的装备）、金钱、等级上限、地图资料、道具辞典、怪物图鉴、秘宝辞典。正篇通关后游戏还会追加第6个树海迷宫、全新的支线委托以及大量强力的隐藏BOSS，《世界树迷宫》的真正乐趣其实在通关后才算刚刚开始……

资料列表

主线任务

任务名称	报酬	完成方法
虹翼の欠片を入手せよ！	金钱500+500、经验值2500	在小迷宫“森の废矿”的采掘点找到“虹翼の欠片”
碧照ノ树海を解放せよ！	金钱1500、经验值12500	在“碧照ノ树海”B3F击倒“兽王ベルゼルケル”
巫女に亲书を届けよ！	金钱5000、经验值40000	在“深雾ノ幽谷”B3F击倒“ホロウクイ－ン”
传说の心脏を入手せよ！	金钱10000、经验值75000	在“金刚兽ノ岩窟”B3F击倒“ホムラミズチ”，并进入第4大地
边境伯を护卫せよ！	金钱5000、经验值15000	乘坐热气球护送领主前往“南の圣堂”，并触发谈判剧情
帝国の野望を挫け！	金钱25000、经验值100000	在“木偶ノ文库”B3F击倒“摇篮の守护者”
世界树の起动を阻止せよ！	金钱50000、经验值150000	在第4大地击倒最终BOSS“剥き出しの精髓”

支线委托

委托名称	报酬	完成方法
工房からの依赖	アリアドの丝×2、经验值1000	在工房卖出两个“ネズミの前齿”（“森ネズミ”掉落）
工房からの依赖Ⅱ	ポイズンブレイド、经验2500	在工房卖出“龙血树脂”（“小果な树林”的采取点得到）

世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神

委托名称	报酬	完成方法
工房からの依赖Ⅲ	百中ゴ–グル、经验值12000	在工房卖出“白云岩”（“深雾ノ幽谷”B3F采掘点得到）和“影枪の铁片”（“ホロウラウンダ–”掉落）
兵士队への补给依赖	メディカ×2、经验值750	乘坐热气球先在“风驰ノ草原”先搜集一些食材，然后到（4A–2,5）投下食材即可（报酬数量会根据食材的种类有所增减）
边境伯の仕事	简易望远镜×2、经验值1000	在统治院对话后，到“风驰ノ草原”（2A–5,2）调查森林，再返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
街の命たる水源	兽避けの铃×2、经验值1500	在统治院对话后，到“风驰ノ草原”（1A–2,2）调查水源，再返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
狒狒を统べる者	护卫术・Ⅰ、爆发槽扩容、经验值32000	在“森の废矿”消灭3只狂暴化的FOE“激昂する狒狒（HP=2120）”后，击倒新出现的FOE“豪腕の狒狒王（HP=5420）”
气になる宝箱	速さのハンマ–、经验值3500	在孔雀亭进行“情报收集”与行商人对话，得到钥匙后打开“兽谷の泉”（2B–5,4）的上锁宝箱，带着“古ぼけた胸当て”再回去找行商人对话（完成任务后把胸甲交给工房还能获得“纯白胸の当て”）
小さな花、求ム!	富める兔の心得、经验值6500	在工房对话后，到“はぐれ熊の茂み”的3个采取点依次触发事件，第3次时会有强制战斗
クラントロ纳品依赖	ネクタル×2、经验值1500	在“碧照ノ树海”B1F（4A–4,5）的采取点得到“クラントロ”
荒くれ狒狒を倒して!	运のハンマ–、经验值2250	到“碧照ノ树海”B1F（5C–2,2）的木箱前，选择YES并在战斗中击倒目标
谜の穴の调查依赖	金钱1000、经验值3000	夜晚时段到“碧照ノ树海”B2F（4D–4,4），选择YES并击倒“デスストーカ–”
遗失物搜索依赖	术式书・魔狼冰葬、经验值4250	到“碧照ノ树海”B3F（6C–3,2）的水潭前，调查后找到“形见の指轮”
幻の一册	贯通のハンマ–、经验值6000	在工房对话后，花费1000金可以直接购买“植物图鉴”，不买的话前往“碧照ノ树海”B3F（3F–5,2）击倒“血の列断者”也能获得，而且还能拿到“メディカⅡ”、“アムリタ”和“マチェット”
カゴいっぱいのキノコ	宿屋寄存处扩容、アムリタ、经验值5000	在“丹红ノ石林”采集3个野菜类食材（报酬数量会根据蘑菇的种类有所增减）
新たな水源を见つけてほしい	金钱1500、经验值5000	在统治院对话后，到“丹红ノ石林”（1A–3,2）调查水源，再返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
幻の光粘菌を探し出せ!	眠祓の镜、经验值7000	在统治院对话后，夜晚到“丹红ノ石林”（2C–1,1）调查树木，再返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
毒の中に咲く花	力の宝典/知の宝典、经验值6500	在“瘴气の森”（3A–4,2）调查并摘下花朵（昼夜可以采集到的花是不同的，报酬也有所区别）
蛾の卵	麻痹のハンマ–、经验值7500	在“人食い蛾の庭”（2C–3,4）或（3C–4,4）面朝南调查，带回“ビッグモスの卵”
行方不明者搜索依赖	知识のハンマ–、经验值12500	在“骚がしい沼地”（1C–5,1）救起士兵
雾の怪物	武息の修行书、经验值9000	在“深雾ノ幽谷”B1F（5D–4,3）调查，只在早晨7～9点间能触发（汇报后前往冒险者公会对话，爆发技装备槽能得到扩容）
眩术使い讨て!	英气のオ–ブ、经验值13500	在“深雾ノ幽谷”B2F（4E–2,4）击倒“邪眼の眩视者”（接下任务后特殊FOE才会出现，靠近时注意不要正对着它，否则会被强光弹开）
タルいっぱいのリンゴ	宿屋寄存处扩容、メディカⅡ、经验值13500	在“银岚ノ灵峰”采集4个野菜类食材（报酬数量会根据苹果的种类有所增减）
雪の花园を见つけてほしい	ハマオ、经验值14000	在孔雀亭进行“情报收集”与艺术家对话，到“银岚ノ灵峰”（1A–4,5）调查，再回去找艺术家对话，选择“雪の花园を见つけた”并在下屏幕点击该坐标
恶魔の声の正体を探れ	混乱のハンマ–、经验值17000	在统治院对话后，到“银岚ノ灵峰”（5B–4,2）高空调查选择YES，随后到（5A–4,2）面朝南侧调查，再返回统治院对话并在下屏幕依次点击两个坐标
冻てつく大镰を手に入れる	硬革胴具足、经验值20500	在孔雀亭进行“情报收集”与魔物狩人对话后，在“银岚ノ灵峰” 击倒FOE“アイスシザ–ズ”，带回“冻てつく大镰”再次与魔物狩人对话
爱妻弁当を届けてほしい	头封じのハンマ–、经验值15000	带着便当到“蝙蝠の狭き巢穴”，进入迷宫后对话选择“アルノルド”，然后前往（3B–3,5）找到士兵
毒は药なり	破毒之盾、经验值17000	前往“猛毒洞穴”吸引FOE“嗅ぎ回る毒龙”的注意后，在采伐点被毒液覆盖的情况下调查就能得到“黄柏の树皮”
万年冰を届けて	冰结のハンマ–、经验值18500	在“冻てついた地底湖”（2B–3,5）获得“万年冰”，并在6个小时内将其带到“深雾ノ幽谷”B1F的“ウロビトの里”
冻土に眠るもの	睡眠のハンマ–、经验值20000	在“冻てついた地底湖”（1C–3,3）调查发现动物的尸骸
岩石爱好家からの依赖	金钱2000+1000、经验值15000	带来特殊掉落素材“炽火石”或“冰冻岩”（“ヨウガンジュウ”或“ヒョウガジュウ”掉落），两种同时带来报酬会有所增加

委托名称	报酬	完成方法
冻石のアクセサリ–	体の宝典、经验值16000	在“金刚兽ノ岩窟”B1F（3C–3,1）调查，找到“冻石”（随后会有士兵突然出现提出交换，若同意则无法得到委托的报酬）
火中の美食を拾え	マドラ×2、经验值18000	在“金刚兽ノ岩窟”B1F （4C–5,2）和B2F（6C–5,2）调查得到“火食い茸”
雷の研究	金钱7000、经验值17500	带来2个“电气蛙の皮”、1个“电气蛙の舌”（ “电气カエル”掉落）
网いっぱいの鱼介	宿屋寄存所扩充、メディカⅢ、经验值18500	在“绝界云上域”采集5个鱼类食材（报酬数量会根据鱼的种类有所增减）
边境伯の落し物	力の宝典、速の宝典、经验值37500	在统治院对话后，在“南の圣堂” （2A–4,4）触发剧情，一路追着魔物绕迷宫一圈后回到（2A–4,3）时FOE现身，将“极彩を统べる者（HP=5100）”击倒后，把“边境伯のカフスボタン”交还给领主
向かう风にも负けず	金钱5000、经验值19000	在“风止まぬ书库” （3C–4,4）或（1B–3,1）的采伐点采来“阿天の根”
ゴ–ルド ホ–ン捕获せよ!	スタンハンマ–、金钱10000、经验值32500	在“金鹿图书馆”把FOE“ゴ–ルド ホ–ン”引到（3C–4,2）的陷阱中
气球艇の新素材	耐坏ミスト、经验值21500	在“木偶ノ文库”B1F的采伐点采来“千年树の干”
禁断の睿智を求めて	ネクタルⅡ、经验值21000	在“木偶ノ文库”B1F（5E–2,4）的书架处调查
妖精の存在证明	ミラ–ジュロッド、经验值25000	夜晚前往“木偶ノ文库”B2F（2D–2,2）调查
魔物调查の支援要请	驱ける兔の心得、爆发槽扩容、经验值30000	前往“木偶ノ文库”B2F，依次按照以下要求击倒指定怪物：1只“プロトハンタ–”、1只“ホムラヤマネコ”、2只“メタルニ–ドル”、3只“シロショウジョウ”（注意，期间不能离开迷宫）
始原の研究	七首、经验值23500	带回“青跳兽の铁拳”（ “木偶ノ文库”B3F出没的“ブル–ワラビ–”掉落）
オカミの战い	寄存所扩容、经验值31000	在宿屋对话后，到大地依次带回提升STR、TEC的食材，以及第4大地的鱼类或野菜类食材
帝国の资料を解读せよ	稻妻の起动符、经验值17500	在统治院对话后到“绝界云上域”，调查（2D–5,4）和（3C–5,2），再返回统治院对话并在下屏幕依次点击两个坐标
水の纹样を反应させよ	モ–ルバラバケツ、经验值31500	在统治院对话后到“绝界云上域”，依次按照（2D–5,4）、（4C–4,5）、（5C–5,5）、（5B–5,5）、(5B–2,3)、（5A–4,5）、（4A–5,1）、（4A–1,5）的路线行进，之后返回统治院点击（4A–1,5）的坐标
火の纹样を见つけ出せ	ラウダナム×2、经验值22500	在统治院对话后到“绝界云上域”，调查（2C–5,1）后返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
新たな纹样を见つけ出せ	メディカⅢ×2、经验值31500	在统治院对话后到“绝界云上域”，在“金鹿图书馆”周边的FOE走到（1A–3,5）的时候，热气球正好到达（1A–5,5）即可触发事件，调查（2A–5,5）后返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
最后の纹样はどこだ	マドラⅡ、经验值22500	在统治院对话后到“绝界云上域”，调查（4C–1,1）后返回统治院对话并在下屏幕点击该坐标
古の地に语られし者	シルヴァンボウ、经验值47500	在统治院对话后到“绝界云上域”，按照（4A–1,5）、（2A–5,5）、（4C–1,1）、（2C–5,1）的顺序调查后，再次来到（4A–1,5）击倒新出现的FOE“フレ–スヴェルグ（HP=8210）”
煌天破の键	邪眼の锤、经验值40000	在孔雀亭进行“情报收集”与帝国学者对话，得到“煌天破の键”后前往“煌天ノ破都”B1F，按照（1D–4,2）、（1C–4,3）、（1B–2,4）、（1A–2,5），即“右右左左”的顺序开启上锁的大门，在（1A–3,2）的宝箱中得到“蛇と杯の书”，再返回孔雀亭与学者对话
苏る浊翼	神气のオ–ブ、经验值55000	前往“碧照ノ树海”B3F（4A–3,3）击倒新出现的FOE“浊翼の热砂龙（HP=20000）”

玩后感

首周十余万的销量证明了《世界树迷宫》的固定消费群体对本作基本满意，本作也确实保持了系列一贯的高素质、高难度和高耐玩度。不过个人觉得制作方略显得有些畏首畏尾，生怕过多的新要素会对系列粉丝起到反效果，导致4代整体而言“有进步但缺乏进化”。其实平台的飞跃能给游戏带来的变革还能有很多，包括FOE的生态等系统都可以拓展出更多的新内容。3DS拥有更强大的网络机能，4代却废除了联机任务也让人略感遗憾。希望未来的《世界树迷宫Ⅴ》能给玩家带来耳目一新的感觉。

攻略透解 GUIDE THROUGH

光环视频收录

文 半夏　协力 咯叽二福　美编 Juxi

3DS	A・RPG+SLG	动作角色扮演+模拟・经营
魔法工厂4		
ルーンファクトリ-4		
Marvelous AQL	日版	预定2012年7月19日
1人	5229日元	无对应周边

作为"《牧场物语》系列"10周年纪念作品的《魔法工厂》也迎来了自己的5周年纪念，本来只是在《牧场物语》的基础上加入RPG要素，却逐渐发展出自己的特色。《魔法工厂4》更是继承前作特色，集休闲娱乐与爽快打斗为一身，还添加不少全新要素，下面就让我们一起来看一下吧。

系统详解

基本操作

按键	作用
滑杆	跑动
滑杆+A	将手持的东西扔出去
滑杆+R	走路
快速按R	快速移动一小段距离

按键	作用
A	确认、调查、拾取、对话、将手中物品放下、将手中物品给予
B	取消、使用装备的武器和道具、吃掉手持的物品
长按B	发动武器蓄力攻击
X/Y、R+X/Y	使用设定好的魔法能力、手持物品时为收起物品
L	打开简易菜单，可以快速更换装备使用道具
START/SELECT	打开菜单

界面介绍

1.主人公的情报

显示主人公现在的HP和RP。

2.装备情报

显示主人公现在装备的魔法能力和武器。

3.异常状态

当主人公产生异常状态时会在头顶显示。

4.快捷菜单

使用L键能打开快捷菜单，↑↓键可以切换物品栏，能够快速拿出包内物品或者更换装备。

5.道具情报

只显示道具的基本情报，具体情报需要去背包内查看。

6.怪物/资源

地图上的怪物可以击败或收服，资源可以采集。

7.同伴血量

跟随同伴的血量会以绿色条显示在同伴头顶。

8.日期情报

会显示当前日期、时间以及天气状况。

9.所持金钱

上面标示现在所持金钱，下拉菜单会显示王子/公主点数和资材数。

10.背包

点击可以打开菜单，查看包内物品数据、人物具体数值等等。

11.记录本

记录当前接受任务的状况。

12.地图

走过的地图才会在下屏显示出来。

13.归家魔法

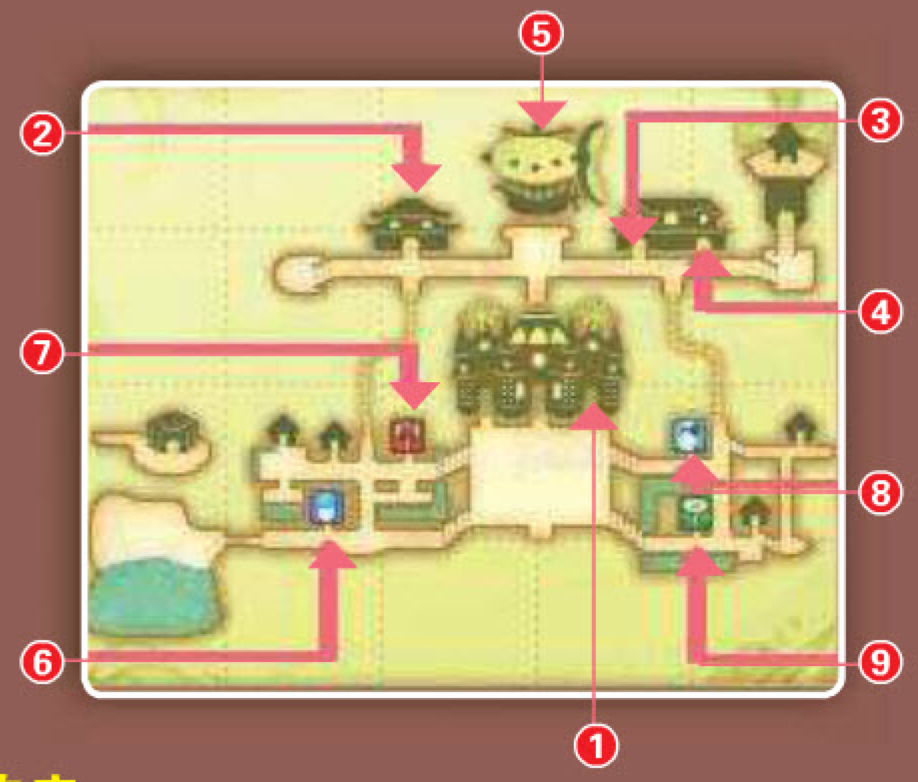
点击之后能够快速脱出迷宫，连续点击能够回到自己房间。

基本流程

游戏并没有严格的时间限制，玩家可以自由分配每天生活，耕作、饲养、完成各项任务、发展城市、和居民交流约会、外出探险等各种行事。游戏的主线剧情大多靠探索迷宫推进，主线剧情全部打完后也能继续自由生活在城市里，可以和心仪的对象结婚，结婚后游戏也不会完结，而是能带着自己的小孩进行冒险，总之如何进行游戏均取决于玩家自己的意愿。游戏中也不会强制玩家睡眠进入第二天，不管多晚睡第二天依然6点钟起床，只不过如果没有睡眠会进入虚弱状态。

小镇设施简介

小镇内有各种各样丰富的设施，包括各种商店和公共设施，下面就为大家一一介绍：



1.自宅

开始只有1间屋子，可以扩建5次，任意家具都可以摆在屋内。左上角通往收藏室，可以在那里进行游戏难易度调节、CG观赏、进行祭典的迷你游戏，同时还展示了各种纪念奖章。左下角是自家店铺，进入之后可以进行贩卖，具体见后文说明。床铺可以进行睡眠回复HP和RP，旁边的日记能够记录。

2.旅馆

旅人们居住的地方，可以在这里泡温泉回复HP和RP，开始的五次免费，之后每次都要收钱，一天内泡的次数越多就越贵，可以在命令模式花费点数将其收归国有（以后泡温泉都免费），下达命令后这里还会追加宝石商人和鱼商。

3.食堂

可以在这里购买レシピパン和各种料理，一开始レシピパン的种类很少，下达命令会有所增加，每天贩卖个数也会增加。

4.交易屋

每天贩卖不同的物品，有的东西比较罕

见，不时来淘淘或许能够发现惊喜，另外还可以在这里查看作物的丰作预报。

5.飞行船

在得到飞行船执照后可以从这里快速移动到野外地图。

6.医院

可以购买各种药品、药草，药草只有出荷后才能在这里买到，在迷宫中气绝会被送到这里，如果不小心是医生接收的，就需要付出非常昂贵的治疗费用（经常会被扣光身上所有钱），如果是温柔的护士姐姐则不会扣钱。

7.锻冶屋

出售各种武器、防具、农具，后期品种会增加，很多高级装备都有出售的，价格也十分不菲。

8.杂货店

出售各种作物种子以及料理必备的材料，完成指定的的任务后种子种类增加，发布命令之后这里也出售各种家具以及曾经出荷过的农产品。

9.花店

出售各种鲜花种子，以及营养剂、肥料等，完成指定的的任务后种子种类增加，发布命令后也会出售曾经出荷过的鲜花。

农耕

农耕是本作非常重要的一部分，进行农业劳动不仅可以收获作物，有时还能收获例如武器、迷宫之类有趣的东西。在进行农耕之前需要先把土地整理干净，去除杂草、树桩、石头等杂物，然后使用锄头挖掘出农田，对着挖好的农田播种，最后每天再来浇水就可以了。游戏中的作物都有适合、不适合播种的季节，在合适的季节播种能够收获更多作物，反之收获则很少。主角家后院的田地每个月季节都会发生变化，野外的田地季节则不会发生变化，适合播种成熟时间超过1个月的作物。除了季节之外土地肥力、天气状况、作物丰凶预报、照顾的精心程度都会影响作物的收成，想要培养超巨大作物，或者金色作物尤其需要注意以上这些。作物收获后有可能会产出高一等级的种子或者各种魔法光球，有的光球能增加主角RP，有的能够增加农业经验，还有的能够增加主角基础数值，如果看到一定不要错过，大胆踩上去吧！

怪物的饲养

主人公具有和大地以及动物交流的能力，在命令模式下建设了“モンスタ–小屋”后可以去野外收服各种怪物进行饲养。在野外找到喜欢的怪物后可以使用刷子刷它们的毛，让它们心情愉悦，然后给怪物料理或者作物，如果它们喜欢这个礼物就能成功收服，如果不喜欢最好换一个物品，或者多刷几次。要注意等级比自己高的怪物很难收服，如果一直收服失败可能是对方等级过高也可能是モンスタ–小屋满了。不同的怪物能够产生不同的副产品，例如モコモコ能产生羊毛，モウモウ能产生牛奶等等，副产品每天在モンスタ–小屋可以拾取，和怪物感情好时副产品品质也会提升。和怪物好感度高了之后可以委托它们照顾农田，外出探险时也可以携带最多两只怪物帮助战斗，部分怪物可以乘骑帮助玩家在野外移动。喂养怪物需要种植牧草，收货后放置到饲料箱，每天自动消耗。

关于采集

游戏中野外资源十分丰富，玩家可以自由采集。地上的药草可以直接拾取，木桩和巨大石头可以加工成石材、木材带走，野外矿石原石敲碎后能够出现各种矿石。另外野外还有很多钓鱼点，得到鱼竿后可以进行垂钓，不同地图有不同季节，可以钓到的鱼的种类也就不太一样，鱼的影子可以大致推断鱼的大小。

命令

本作新添加的系统，为了发展小镇，玩家需要消耗公主/王子点数，在龙之间右侧的**オ–ダ–シンボル**选择发表一系列命令。包括开始新的节日、扩大背包、在小镇内开设新的商店、获得某项资格的执照（免许）等等，其中获得执照一项还需要回答若干问题，全部答对才能得到。公主和王子点数通过完成任务、出荷、和居民对话、获得节日比赛胜利等等各种玩家日常活动获得。每一项命令都会令更多的观光客来到小镇，从而提升公主/王子等级。

任务（依赖）

在广场门口有依赖箱，最初玩家每天只能完成一个任务，随着流程的进行最多每天能够完成3个任务，任务不仅能获得公主/王子点数，还能获得各种奖励道具，或者影响商店出售物品等等，最好每天都完成上限。另外在和居民对话时也会随机接到任务，这些任务不算在依赖箱每天的上限中，可以自由接取，透过任务能够看到居民的另一面。

关于合成

本作的合成系统非常有趣，需要先在命令模式取得相应执照（免许）后，再到对应商店购买合成工具，例如料理台、药品合成台等。购买之后还需要配方才能进行合成，合成配方在食堂购买レシピパン吃掉后可以记住，如果不能吃表示当前合成等级或者物品使用等级不够，需要先将等级提高再食用レシピパン，如果不用配方直接合成，即使材料正确也会消耗很多RP且有很大几率失败。另外在合成工具时还可以进行升级和强化，升级是表示在制作某一物品时除了必备的材料外再加入其他材料，使成品添加更多附加属性；强化是指使用材料对已经制成的武器、防具、装饰进行强化，一次只能放入一个强化材料，一件装备最多只能强化9次，且材料等级越高强化所需RP越多。后期迎战大型BOSS时升级和强化是必不可少的，根据自己的RP数值合理进行合成对游戏的推进非常有帮助。

交流

游戏中的居民每天都有自己的行动规律，不同时间、不同天气进行的行动有可能不同。每天和他们对话，日积月累能够增加好感度，当天没有打过招呼的角色头顶显示为黄色十分便于查看。还可以根据他们的喜好赠送礼物，其中在生日这天赠送好感度增加最多，具体生日和喜好可以见后文角色介绍。和居民好感度达3以上可以邀请他们一起冒险，4以上时对话内容会发生变化，5以上会送礼物给主人公，好感度达7以上和结婚候补告白有一定几率成功进入恋人时期。在和居民对话过程中按L/R键就会进入告白或邀请冒险的选项，**需要注意的是告白之后如果对方拒绝，那么除非好感度等级上升可以再次进行告白，否则不管怎么告白还是会被拒绝**，建议玩家在告白之前存档，否则很可能被拒绝后好感度又没办法再次提升，从此再无法和这个角色交往只能砍号重练了（笔者就中招了……）。和角色交往之后可以进行约会邀约，不同于一起冒险，约会过程中会有各种事件，能够享受两个人甜蜜的恋爱对话。和交往中的角色好感度达到10以上就可以进行求婚（房间内需购入双人床），结婚后能够体验到许多不同的事件，还能生育属于两个人的小孩，全家一起进行冒险。

战斗

游戏共有两种战斗方式，使用武器或者使用魔法能力（ル–ンアビリティ），前者可以通过打造、购买获得，后者只能通过开启迷宫中宝箱获得。魔法能力的威力很强，但是消耗的RP也很多，武器攻击和魔法能力的强弱除了和武器数值、魔法能力等级、自身数值有关外，还和玩家相关技能的高低有关，技能越高伤害越高，技能通过使用逐渐获得。

在迷宫战斗时会有不断涌出怪物的旋涡状的门，要优先打掉，不然很容易就会被怪物包围，战斗过程中可能会种各种异常状态，可以使用对应的回复魔法或药物回复。

使用武器能够提升武器技能，技能达到5级可以学会冲刺攻击，跑步中按B就可以发动；10级能学会蓄力攻击，长按B可以发动；20级能够学会奥义攻击，攻击之后连续按B能够发动奥义攻击。武器有各自不同的特征例如片手剑攻击速度快很灵活但是攻击不高；双手剑攻击力大范围广，但速度较慢；不同属性的杖能够使出不同属性的法术攻击……结合迷宫以及敌人特点合理选择武器是取胜的关键。

节日（お祭り）

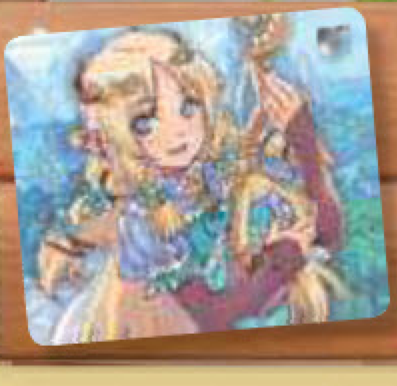
使用王子/公主点数可以开展各项节日，不同的节日有不同的庆祝方式，具体可以在前一天，问管家ヴォルカノン关于节日的规则，也可以在第二天去广场找他，一般情况下11点之后开始接受节日报名，部分比赛项目例如钓鱼大赛需要在下午18点前回来汇报结果。比赛的前三名能够获得丰厚的奖励同时也能吸引更多玩家来到小镇，取得比赛胜利也能增加全体居民的好感度哦。

店铺

在王子/公主等级上升之后，命令选项增加“自分のおみせ免许”，选择命令取得免许之后可以开设自己的商店。在商店箱内放入各种想要贩卖的物品，从自己房间左下就能进入商店，有客人来围观时可以选择招待。随着店铺技能的提高招待时的选项会增加，消耗一定RP就可以发动例如减价、微笑营销、热情推销等等手段，促使客人高价买下商品。店铺内贩卖的商品会比直接出荷售价高，稀有物品或者很棒的料理售价甚至会翻倍，在白天以及晴天的时候客人会比较多。

角色简介

女性结婚候补



マ-ガレット

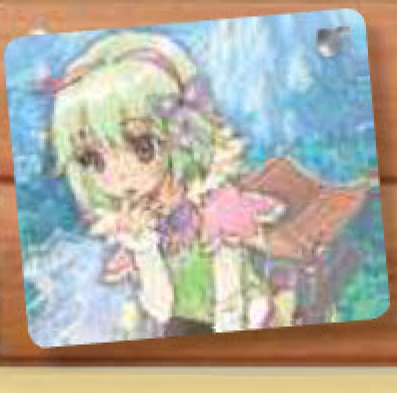
声优：悠木碧

生日：春21日

人物简介：有才华的女演奏家，经常在食堂进行演奏活动（在游戏中可以听到哦），性格温柔，爱照顾别人，是个非常开朗活泼的人。

喜好：最喜欢オトメロン、パインジュース、金の野菜；比较喜欢水果类、エビ类、ケーキ类、日式点心类、花类、蔬菜类作物；最讨厌イカ类物品。

冒险相关：使用武器为杖，战斗时会进行歌魔法攻击和回复魔法，在成为恋人发生过恋人读信的事件后，能使用特殊回复魔法。



コハク

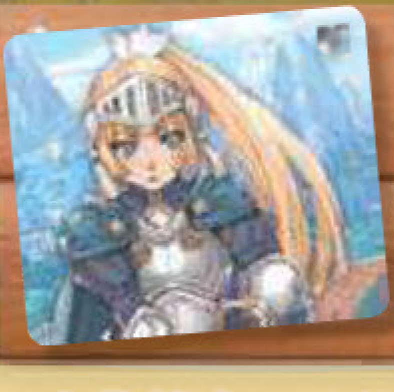
声优：佐藤聪美

生日：春26日

人物简介：性格天然的女孩子，由迷宫中的蝴蝶BOSS变化而来，成为人类形态后在花店打工，开心时还是会露出翅膀，非常开朗，最喜欢鲜花，害怕寒冷。

喜好：最喜欢ミックス・オ・レ、金刚花、ゴールドシュース；比较喜欢花类、水果类、ジュース类、ハチミツ；讨厌铁千轮、鱼类。

冒险相关：武器为水壶，能够使用其在BOSS形态的魔法：睡眠粉、超音波、蝴蝶乱舞等等。



フォルテ

声优：小林沙苗

生日：夏22日

人物简介：性格认真的女骑士，肩负着守护小镇的使命，浑身被铠甲包裹，看上去十分冷淡，其实比较爱害羞，也很喜欢甜食和可爱的动物有着身为女孩子柔软的一面，却傲娇地不肯承认，很疼爱弟弟，为了能成为合格的骑士而努力。

喜好：最喜欢オムライス、チョコレートケーキ、寄せ锅；比较喜欢花类、たまご料理类、ケーキ类、糕点类；讨厌カレー类。

冒险相关：可以使用多种武器，主要是双手剑，攻击以双手剑奥义为主，也会进行回复魔法，偶尔会使用投掷失败料理这个恶搞技能。

ドルチェ&ピコ

声优：竹达彩奈&早见沙织

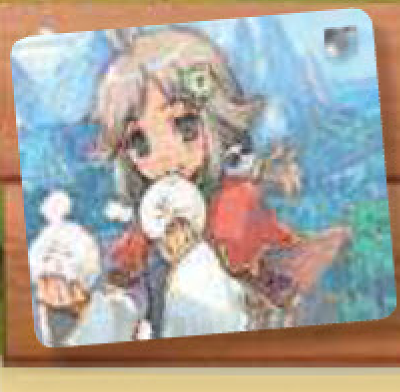
生日：冬18日

人物简介：看上去是冰冷的少女和其好友，实际上是个傲娇少女和损友，黑曜馆BOSS变化而来，ドルチェ外表看上去冷冰冰的，其实是不善于表达自己感情，ピコ是个幽灵偶尔有调皮的一面，两个人彼此珍视是最好的朋友。

喜好：最喜欢ケーキ、プリン；比较喜欢药类、糕点类、热饮料、ムーンドロップ草；讨厌野菜ジュース、生蔬菜类、冷饮。

冒险相关：使用武器为杖，能够使用ピコ的特殊攻击、暗属性魔法、回复魔法等，技能十分丰富，100级以后的必杀技比较强力。

シャオパイ



声优：金元寿子
生日：夏26日

人物简介：为家业努力的旅馆老板女儿，家里经营着小镇的旅馆，作为旅馆的招牌人物用可爱的笑容和妈妈一起打理旅馆，以前在其他国家生活，因此句尾带有口癖。

喜好：最喜欢水晶类、金刚花；比较喜欢花类、中华料理类；讨厌トマト类。

冒险相关：使用武器为斧，攻击技能也以斧击为主，没有回复魔法，100级之后的斧攻击威力比较大。

クロ-リカ

声优：生天目仁美
生日：春12日

人物简介：慵懒的见习管家，非常爱睡觉，经常站着就能睡着，虽然看上去做事非常漫不经心，其实非常努力，尽力把每一件事都做到最好，只是太爱睡觉是本能没法克制。

喜好：最喜欢アップルパイ、矿石类（贵重矿石）；比较喜欢ケ-キ类、糕点类、りんご、宝石类；讨厌ぶどう类。

冒险相关：使用武器为枪，50级以上会使用枪类攻击技能，5级以上会使用各种回复魔法辅助，另外偶尔会使用投掷失败料理、睡眠太多回复异常状态和体力，在战斗中突然睡着突然梦游等恶搞举动也时有发生。

男性结婚候补

ビシュナル

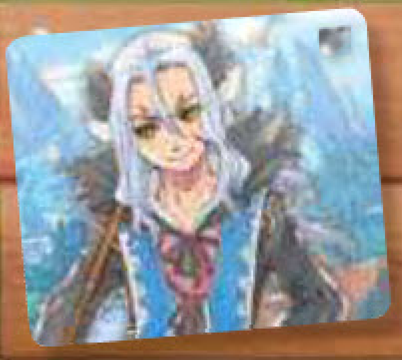
声优：浪川大辅
生日：秋17日

人物简介：每天都进行各种特训的见习管家，性格有点天然，以世界第一管家为目标，每天进行各种练习，但是经常犯匪夷所思的错误，有点天然呆的人。

喜好：最喜欢カレ-类、金の野菜；比较喜欢チャーハン、コロッケ、蔬菜类；讨厌カブ类。

冒险相关：使用的武器为双剑，51级以上能够使用各种双剑技巧，151级以上有两个双剑高级技巧威力很大，5级以上能使用各种回复魔法进行辅助。

ディラス



声优：杉田智和
生日：秋9日

人物简介：直率得有点笨笨的青年，由水之遗迹的BOSS变化而来，不善言辞，性格直率，说话略显粗鲁，其实是很单纯的人，和朋友的吵吵闹闹最能体现他的真性情，非常擅长钓鱼，是每次钓鱼大会主角最大的竞争对手。

喜好：最喜欢ニンジン类料理、鱼类、使用稀有鱼类制作的さしみ、牛奶がゆ；比较喜欢ニンジン、普通さしみ；讨厌チョコレ-ト、ハチミツ、一切点心类甜食。

冒险相关：使用武器为枪、拳，能使用身为BOSS时的各种魔法，包括激光、镭射等等，部分特殊攻击81级以上会开启。

ア-サ-

声优：铃木达央
生日：夏4日

人物简介：本是高贵的王子，却决定让主角担任管理的角色，自己则在一旁辅助，喜欢占卜，精通各种商业贸易相关知识，随手一直带着一本书，意外地喜欢可爱的东西，没有一点王子的架子。

喜好：最喜欢鮭のおにぎり、カブヘブン、金のカブ；比较喜欢おにぎり类、サンドウィッチ、酢漬け类、中华まん类、メガネ类；讨厌サンマの盐焼き、烧き鱼类。

冒险相关：使用的武器为杖，使用恢复魔法的频率很低，50级以上会使用各种光系魔法，围绕身体的光球攻击威力不容小视。

キ-ル

声优：下野紘
生日：冬2日

人物简介：好奇心旺盛喜欢读书的少年，是フォルテ最疼爱的弟弟，为了积攒制作点心的知识才非常喜欢读书，尊敬守护着小镇的姐姐，也十分担心她的身体，是个懂事的好孩子。

喜好：最喜欢チョコレートケーキ、寄せ锅、只能击败BOSS获得的各项物品；比较喜欢ケーキ类、糕点类、日式点心类、各类甜食；讨厌さしみ。

冒险相关：使用的武器为片手剑，15级以上可以使用各种回复魔法、攻击技能也很丰富，没有太高等级要求的技能，初期比较强，后期成长性一般，偶尔会投掷失败料理。

ダグ

声优：增田俊树
生日：秋6日

人物简介：在杂货屋打工的热血青年，和朋友们的相处方式也都是吵吵闹闹的，虽然表面上经常埋怨杂货店主，实际上是在为她担心，来到这个小镇是因为某个秘密的原因，曾为自己看不透目标而感到迷茫，认识到真相后成长为坚定勇敢的优秀青年。

喜好：最喜欢天どん；比较喜欢ごはん类料理；讨厌ぱん类料理。

冒险相关：使用武器为片手剑，由于剧情关系和主角一起冒险的机会不多，技能也很少，50级以上能够学会片手剑奥义，没有回复技能。

レオン=バシュタットⅧ世

声优：鸟海浩辅
生日：夏9日

人物简介：轻飘飘的元神官，由はじまりの森的BOSS变化而来，性格十分轻浮，毛茸茸的耳朵和尾巴十分可爱，因此很受女生欢迎，真实的心理是由于自己沉睡后时间的流逝而感到寂寞，因此用轻浮的举止掩饰试图和他人拉近距离的行为。

喜好：最喜欢ドクニジマスの盐烧き、烧きフーイン；比较喜欢烧き鱼类、有刺激口味的料理；讨厌牛奶类。

冒险相关：使用的武器为枪，会火焰车、旋风车、土砂车、水柱车四种属性魔法，且都没有等级限制，比较强大的角色，是探险的好帮手。

普通村民

ヴォルカノン

生日：夏6日
喜欢：ルラックスティ-、ケ-キ类、石材、木材

セルザウヴィ-ド

生日：春4日
喜欢：ホットケ-キ、金の野菜、极上きのこ、作物类

ジョ-ンズ

生日：冬7日
喜欢：チャ-ハン、日本料理、プリン

ナンシ-

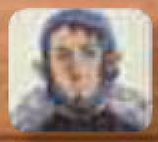
生日：秋23日
喜欢：シチュ-、チ-ズ类、洋食类、プリン

リンファ

生日：春8日
喜欢：牛乳がゆ、饭类料理、中华料理

プロッサム

生日：冬21日
喜欢：リゾット、おかゆ类、リラックスティ-、野菜、野菜ジュ-ス

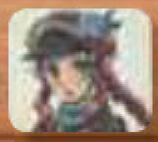


バド

生日：冬10日
喜欢：どん类、くず铁、おにぎり类

ポコリ-ヌ・トゥレ・ヴィヴィア-ジュ

生日：秋21
喜欢：生蔬菜类、全体料理

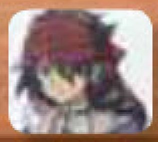


エルミナ-タ

生日：春23日
喜欢：リラックス类、パン类、ジャム类、ケ-キ类、花类

トゥ-ナ

生日：春29日
喜欢：稀有物品、贵重矿石、部分珍贵花、结晶类、矿石类



バレット

生日：春5日
喜欢：カツオのさしみ、サケ、盐ジャケ、さけのさしみ、铁

流程详解

游戏没有严格的时间限制，玩家可以自由进行各项活动，不过主要游戏剧情靠探索迷宫推进，因此下文以迷宫为主体介绍游戏流程，其中“剧情”一项含有大量剧透，可以选择观看，下文游戏难度均采用普通进行说明，玩家可以根据自身实力进行调节。

セルフィア平原

季节：春　**推荐等级：**1

地图要点 游戏最初的地图，从城门向下出去就是，这里的怪物主要是**モコモコ**等级很低，适合用来适应战斗，进行地图切换怪物又会刷新，也比较适合升级。地图上有许多草药可以适当采集，为进入下一个迷宫做准备。

剧情 主人公乘坐飞艇为了去神守护的城市**セルフィア**，给某人某样东西，却因为抢匪的偷袭而丢掉了东西还丧失了记忆，最后被扔下飞船，落到风幻龙**セルザウィード**背上。由于主人公拥有和大地以及怪物对话的特殊能力，被龙误认为是派遣而来的公主/王子，暂且住下。第二天学会了农田的打理方法后，真正的王子**アーサー**登场，但是决定将错就错，主人公正式接过管理国家的重任。去龙之间门口依赖箱接取任务，回到龙之间查看风幻龙右侧的**オーダーシンボル**选择喜欢的命令之后就可以进行自由活动了。出门来到**セルフィア**平原会向**フォルテ**听取战斗说明，此时可以选择游戏难易度，之后可以在自己房间收藏室修改难易度。

ヨクミール森

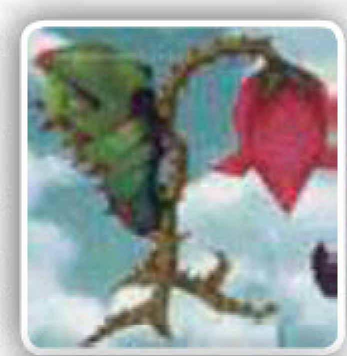
季节：春　**推荐等级：**2

地图要点 游戏第一个真正的迷宫，セルフィア平原向右就能看到，因为是给大家练手的所以并不是很难，在困难模式下还是适当升级再来挑战，迷宫的最后有第一个BOSSアンプロシア，受到攻击后会改变形态，要有长期战的准备，可以多准备点回复药品，如果觉得一个人挑战比较困难们可以选择和同伴一起挑战，迷宫中有大量矿石，可以在学会采集后进行采集。注意在迷宫第二块地图的悬崖边上可以跳下去到**ヨクミール**洞窟，那里是比较后期的地图，建议新人不要冒险尝试。

剧情 在听风幻龙提到森林有关的对话后，进入**ヨクミール**森会看到大量的蝴蝶，追寻蝴蝶到达迷宫深处，能看到BOSS**アンプロシア**，击败之后它变成了一个少女，将昏迷不醒的她带回医院，之后去医院可以触发她苏醒的事件。

BOSS　アンプロシア

弱点：风、爱
耐性：地属性减少30%，麻痹、封印、毒、疲劳、感冒、气绝防御率100%



要点 该BOSS有两个形态，最开始的毛虫形态和蝴蝶形态，毛虫形态时BOSS不会移动，可以轻松攻击，它会使用鳞粉攻击，注意远离。蝴蝶形态攻击范围会扩大，使用超音波、突刺、抓人、召唤蝴蝶、魔法光等手段攻击。正面会被踢到，尽量躲到它背后攻击。当它快速移动到边角并且翅膀张开时，会召唤小蝴蝶对前方成扇形攻击，要注意躲避。没有移动只是翅膀张开时会发射音波对四周造成伤害，看到预备动作走开一点就可以。

セルフィア平原东/きのこ道

季节：夏　**推荐等级：**5

地图要点 随着流程的进行，原本无法通过的道路被开启，可以去更多地方探索，在下方有一片蘑菇怪物出没的道路，很容易就中毒，注意携带“毒消し草”。地图右下角有モウモウ，在建了怪兽小屋后可以来收一只，能够收获牛奶，下方的ホ－ホ－の巢里有很多巨大鸟，建议级别高时再来挑战。

剧情 少女苏醒后失忆了，暂且住在小镇。夜晚传来巨大吼声，来龙之间找风幻龙，得知很多村民也听到声音，声音从水の遗迹传来，风幻龙由于无法移动而派主人公去一探究竟。

水の遗迹

季节：夏　**推荐等级：**10

地图要点 位置在地图右侧中央，进入迷宫后需要先从两边走，把所有按键机关都按下后才能开启正门。RP不够的时候可以击碎地上的ル－ンクリスタル恢复。

剧情 发出神秘声音的是在遗迹深处的BOSSライデン，打倒它之后他也变成了一个青年，将他带回医院，并和风幻龙说了关于他的事情，1天之后再去医院发现他失踪了，从龙之间找到他，再次送到医院，1天之后去医院，发现醒来后他也和コハク一样失忆了。

BOSS ライデン

弱点：土、爱

耐性：风属性减少50%、毒、封印、麻痹、睡眠、疲劳、感冒、气绝100%防御

要点 BOSS会进行踩踏、突刺、回转后踢、电击、光线射击等多样的攻击。最初的光线攻击为正面方向三条直线，最好从远处挑缝隙躲避。当其红血后，准备动作不如之前明显，更不好躲避了，而且在第一次打倒之后它还会起身释放镭射突击，伤害很高，所以在它第一次倒地之后不要靠近，要立刻远离，等两次连续镭射之后再攻击。由于靠近BOSS比较危险，推荐使用魔法进行远程攻击。

セルフィア平原西

季节：春　**推荐等级：**10

地图要点 追逐ピコ而来到的新地图，在地图左上角有夏の田，这里有很多石头、木头以及药草，是收集素材的好地方。遇到的敌人种类也很丰富，为了迎接下一个迷宫可以在这里一边练级，一边搜集素材。

剧情 セルフィア最近流传着幽灵的传说，很多人都说看到了幽灵，主人公于是着手调查，需要到以下地方触发事件：花屋附近→飞行船附近→医院门口小路→城门，原来幽灵就是ピコ，她希望主人公能帮她救人，和风幻龙商量之后，它也希望主人公救人，追逐ピコ出城向西就能来到黑曜馆。

黑曜馆

季节：–　推荐等级：18

地图要点 比较恐怖的一个地图，玩家在里面走动时会有背后灵突然出现，不要被吓到。地图中多出现幽灵系怪物，攻击之后会消失，再在其他地方现身，注意判断。推荐使用魔法攻击能够在其出现时实体化的瞬间进行攻击。地图中有许多宝箱，其中两个箱子能够收获不菲的金钱。在比较靠里的一间房间有一只モコモコ玩偶，从它前面走过的话它会召唤大批玩偶袭击主角，伤害比较高，注意回避。

剧情 进入黑曜馆之后先去二楼调查画像，再下楼调查日记，日记内容比较恐怖，最后记录了钥匙的位置，上楼从画像后拿到钥匙就能继续前进。追上ピコ之后得知她要救的是マリネッタ，但是マリネッタ已经狂躁并对所有人进行攻击，只能战斗，将其击败后同样出现一个女孩，从后门走出黑曜馆，发现和城中湖位置相连。

BOSS マリネッタ

弱点：爱

耐性：暗属性攻击50%减少，毒、封印、麻痹、睡眠、疲劳、感冒、气绝100%防御。

要点 攻击技能非常丰富多彩的BOSS，且直接秒杀的技能也不少，其中一招是从远处召唤很多玩偶压下来，一定要看准时机躲远，否则很容易就会被砸死，另一招是倒立回转踢，被踢到之后会被丢进箱子受到很多剑的攻击，也能秒人，当BOSS红血后这招的攻击力还会上升，所以最好选择远程远离BOSS进行攻击。也能选择利用舞台下的道具，将其扔向BOSS能够造成一定伤害，还能节约RP。

ヨクミール洞窟

季节：–　推荐等级：23

地图要点 地图很长且存档地点比较少，最好做好准备再来挑战，可以带上伙伴一起，地图内有的怪物能够导致麻痹状态，因此最好提前调合“マヒロン”，如果不会调合可以去医院购买几个备用。

剧情 跟随ピコ来到龙之间的主人公看到风幻龙救了昏迷的女孩却抹去了她的记忆，原来这个女孩和之前两人一样都是守り人，他们都曾经是风幻龙的挚友，在若干年前为了拯救因魔力衰竭而即将死亡的风幻龙选择将自己的肉身和大地一体化，释放大量ルーン，如今风幻龙感到自己寿命降尽，希望

主人公能将所有的守り人都救出来，之所以抹去他们的记忆是怕他们重蹈覆撤再成为守り人，说完这些风幻龙就因为魔力衰竭而昏迷了，主人公希望能够找到一个两全的方法既能救出守り人，也能不让风幻龙消失。回到自己房间，一只松鼠偷走了主人公的护身符，追着它来到ヨクミール洞窟，走到最后发现是水の遗迹击败アンプロシア的地方，出现新BOSS，击败之后发现之前从松鼠那里得到的魔法火（ルーンフィア）代替了守り人的位置释放了大量ルーン。这时ダグ出现，阻止主人公拯救风幻龙，他一口咬定风幻龙是杀害他一家的凶手。

BOSS デッドツリー

弱点：火

耐性：水、地属性减少50%，爱属性减少25%麻痹90%防御，毒、封印、疲劳、睡眠、气绝、感冒100%防御

要点 BOSS会使用拳头、树根、苹果雨等方式进行攻击。BOSS怕火因此应该选用属性攻击，同时它攻击时会附加各种异常状态，提前备好药。树根攻击时要小心脚下，注意快速跑动，如果停下就会被树根戳到，造成伤害。苹果在下落时有缝隙，站在缝隙中躲过。

剧情 回城四处打听，得知水の遗迹有第二个魔法火出现，主角决定去水の遗迹一探究竟，在迷宫地图左上角会遇到全新的BOSS。

BOSS キメラ

弱点：风、土

耐性：水、火属性减少30%，麻痹、封印、毒、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%

要点 由于这场战斗的地图很窄，尽量向北侧或者南侧宽阔的地方移动，避免被BOSS堵在角落。BOSS会使用前足踢、向前突进、尾巴发射各种魔法，动作比较迅速，不太好判断它使用了那种攻击，因此尽量躲在它背后进行攻击，当其尾巴举起时标示即将向背后发射魔法，快速移动到侧面就可以躲过。

红叶古道

季节：秋 **推荐等级：**25

地图要点 从黑曜馆向左走的道路，这里的怪都比较难打，最好装备和等级都提高后再进入，可以进行合成强化。路上有一些树桩和矿石可以采集，向西会进入山道那里怪等级非常高，要小心不要误入。

剧情 在水の遗迹设置好魔法火后回到小镇，和リンファ对话后再和旅店内男性角色对话得知另一个魔法火在红叶古道的迷宫里。

デリリウム熔岩窟

季节：夏 **推荐等级：**30

地图要点 充满机关的迷宫，需要一边躲火焰和植物的陷阱一边前进。部分地图一进入就会不停掉血，要快速冲过这些地图。有的地图地面有绿色的小草，靠近就会变大且造成巨大伤害，另外还有一些不断变化的火焰陷阱要注意躲避。

剧情 打倒在迷宫最后的BOSS，得到魔法火，回到黑曜馆最后将其放置在那里。

BOSS ラフレシア

弱点：风、光、爱

耐性：火属性减少15%、地属性减少25%，麻痹防御率95%、毒、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%

要点 BOSS身体由三部分组成，达到中央的部分就能取得胜利，打倒其他的部分也会再生，所以集中攻击中间。接近它的话容易麻痹或中毒，多带些解药，同时最好选择远程攻击。BOSS吐出毒气时要注意躲避。

はじまりの森

季节：秋 **推荐等级：**25

地图要点 集合了迄今为止所有迷宫的敌人，由于这是一场特殊的战斗，失败也不能回去，需要把地图上所有怪物都消灭。提前准备好大量回复药物，或者装备回复魔法，一边回血一边前进，利用前进途中的ル–ンクリスタル回复RP，但是加RP的食物也是必不可少的。白色的没有方向的地图是守り人们的回忆，一直向前走就能走出。

剧情 终于将三个魔法火放回原处，风幻龙恢复了精神，主人公决定遵守承诺，将はじまりの森中的守り人救出来，在村民的帮助下主人公得以进入はじまりの森，但是只有一个归还戒指，也就是只有一次机会从那里回来。在看到迷宫中守り人们痛苦的回忆以及他们和风幻龙的深深情意，主人公被感动了，打败最后BOSS后将归还戒指丢向守り人选择自己留在迷宫中，迎来结局……才怪，关键时刻风幻龙出现将主人公救出迷宫，游戏的第一部完结。

BOSS 左之&右之

弱点：–
耐性：左之火属性减少50%，右之水属性减少50%，毒、封印、麻痹、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%

要点 两只BOSS的等级都不高，左之会使用火魔法、右之会使用落石攻击，两个攻击的威力都不是很大。且攻击间隔较长，利用攻击间隔对它们进行攻击逐个击破就好。

BOSS サルコファガス

弱点：爱
耐性：水属性50%减少，毒、封印、麻痹、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%

要点 BOSS会反复进行魔法攻击、突进等攻击，要等待其攻击间隙进行反击，BOSS红血之后追加从上空发射魔法的攻击模式，另外自身周围会产生防御光圈，碰到就会受到伤害，选用远程攻击比较好。

セルセレッソ丘陵/セルフィア平原最西部

季节：春、冬　　**推荐等级：**50

地图要点 看似行动范围更大，但是部分地区不同日期可进入方向不同，部分地区受蘑菇生长的影响有的道路不能前进，有的地图需要装备“みずぐも”之后才能去，各种各样的限制非常多，可以不急于探索，慢慢搜集素材。

剧情 和风幻龙对话选择“セルザ、あれから调子はどう？”就可以推动剧情前进。5天后出小镇城门再回来会出现其他国家的士兵，他揭穿ダグ的间谍身份，也说出原来杀害ダグ家人的是ゼ–クス帝国，ダグ一直被他欺骗。战胜他召唤出的龙怪兽，却被他们跑掉了，由于被偷走了一个魔法火，好不容易恢复精神的风幻龙又陷入昏迷。去医院找ダグ问出帝国消息，然后出门追那个士兵。

イドラの洞窟

季节：春　**推荐等级：**50

地图要点 隐藏道路、隐藏按键比较多的迷宫，地图整体构造复杂，想要搜集里面的全部道具需要反复走好几次。有的宝箱需要踩踏住按钮才能拿到，可以叫同行伙伴帮忙踩踏，或者使用道具压在机关上也可以。有的地图被毒雾包围，只要进入就会中毒，一定要准备解毒药。在地图中发生剧情能够收服一只怪物グリ–ン攻击力很高建议带着一起冒险。

剧情 在洞窟最深处，遇到了ゼ–クス帝国的最高统帅——エセルバ–ト，可惜被他带着魔法火逃走了，击败BOSS后和赶来的ア–サ–对话商量下一步办法。

BOSS プロテクロ–ン

弱点：风
耐性：地属性50%减少，毒、封印、麻痹、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%

要点 虽然BOSS只会三招：踩踏、喷毒、落雷，但是攻击都不低，自身血量也比较厚。之前迷宫中收服的グリ–ン是风属性攻击，对BOSS能造成较大伤害，建议带着它一起，并注意它的血量，甚至装备了命令宠物攻击的魔法能力后玩家可以专职回血，靠宠物攻击。

マーヤ山道

季节： 冬　**推荐等级：** 65

地图要点 有风阻碍不是很好移动，某几块地图有隐藏陷阱会掉入下层，留意一下位置注意躲避，部分怪物会吸收无属性的攻击，建议使用带有魔法属性的武器攻击。

剧情 追踪帝国兵来到マ－ヤ山道入口时桥梁被炸断，和ア－サ－对话后回到小镇内乘坐飞艇飞过去。走到地图尽头迎来BOSS战。

BOSS フレクゲンガ-

弱点：水
耐性：火属性50%减少，风属性80%减少，毒、封印、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%

要点 只会三招的BOSS，发射火球、火吸引、踩踏，火球会稍微追踪主角而改变方向，站在BOSS背后就能避免被火球打到。BOSS在进行吸取小火球攻击时站的过近容易被伤到，尽量往外围跑，如果它飞到空中，躲开影子小心被踩到。专注攻击它的尾巴就能将其打败。

帝国领

季节： 冬　**推荐等级：** 80

地图要点 超级巨大的迷宫，充满落石、柱子、看不见的道路等陷阱，改变柱子位置一点点前进，可以分多次进行挑战。在最开始一块地图上能看到一只饿晕的狼，给它食物它就会成为宠物，对这个迷宫的探索非常有帮助。迷宫的最后会先挑战三个小BOSS，再挑战一个大BOSS。

剧情 终于快追上エセルバ－ト，他使用魔法火将三名士兵变成怪物，成功打败他们之后エセルバ－ト说将在浮游帝国城迎接主人公的挑战，终于即将迎来最终结局……

BOSS ゼ-クスドラゴン

弱点：－
耐性：－

要点 同时出现3名敌人，但是ゼ－クスソ－サラ－能够使用恢复魔法，一定要优先干掉它，否则容易进入长期战，打败它之后可以再集中攻击比较容易打败的ゼ－クスキャット。ゼ－クスドラゴン由于HP比较多且攻击技能比较少，只有挥拳和尾巴攻击，因此可以放在最后解决，在其背后攻击能够比较轻松结束战斗。

BOSS アクナトレ-ス

弱点：火
耐性：水属性50%减少，毒、麻痹、封印、睡眠、疲劳、感冒、气绝防御率100%

要点 BOSS的攻击技能只有一个水龙之灰，但是比较难打，它会从外围向里面缓慢移动，并释放水魔法。要注意观察对手行动，当其在地图中央出现时进行反击，另外当它突进之后会有一小段没有反应，可以抓紧攻击。不小心被卷入龙卷风的话会气绝，要向远处逃离。

浮游帝国城

季节： －　**推荐等级：** 100

地图要点 故事结局前最后一个迷宫，正面有三扇大门阻挡，需要先突破浮游帝国城西、东、南三面迷宫的最终BOSS才能一一开启大门，三个迷宫的构造各不相同，怪物属性也不太一样，注意使用相克属性不要使用相生属性。

剧情

终于迎来最后一战，一心想要成为神的**エセルバ–ト**让自己和魔法火融合，在风幻龙的帮助下将其第一形态打倒，但是他趁机夺取了风幻龙的肉体妄图控制风幻龙，在全体村民帮助下主人公取得了胜利，**エセルバ–ト**承受不住魔法火的力量消失了，**エセルバ–ト**和主人公回到小镇，迎来第二部的结局……由于魔力不足风幻龙还是消失了，它的记忆永远在所有居民和玩家脑海里，另外部分事件随着风幻龙的消失会无法触发，建议在村中事件完成得差不多时再迎来结局。

BOSS エセルバ-ト

弱点：–

耐性：–

要点 最终BOSS，十分血厚攻高，地图的四个角是四个避难所，BOSS在红血后会发射即死光球，需要看到发射的预备动作后火速移动到他背后或者斜对面的避难，并使用移动光球移动到他背后，不然不管你有多高防御都会立即死亡。所推荐带宠物，玩家只负责躲球和回血，使用命令宠物攻击的指令将BOSS打败。第一次打到25%血发生剧情，此时无法打动他，风幻龙登场，帮助主角，这一阶段死了也没关系能够原地复活。之后风幻龙衰弱被夺去肉体，此时也是剧情战斗，完全不掉血。在居民剧情过后可以正常攻击，风幻龙形态消失后还有另一个鲸鱼形BOSS，当它近身时可以攻击，由于鲸鱼形BOSS攻击间隔较长，回复时机比较多，经过之前那么多场战斗，多携带回复RP的食物比较保险。

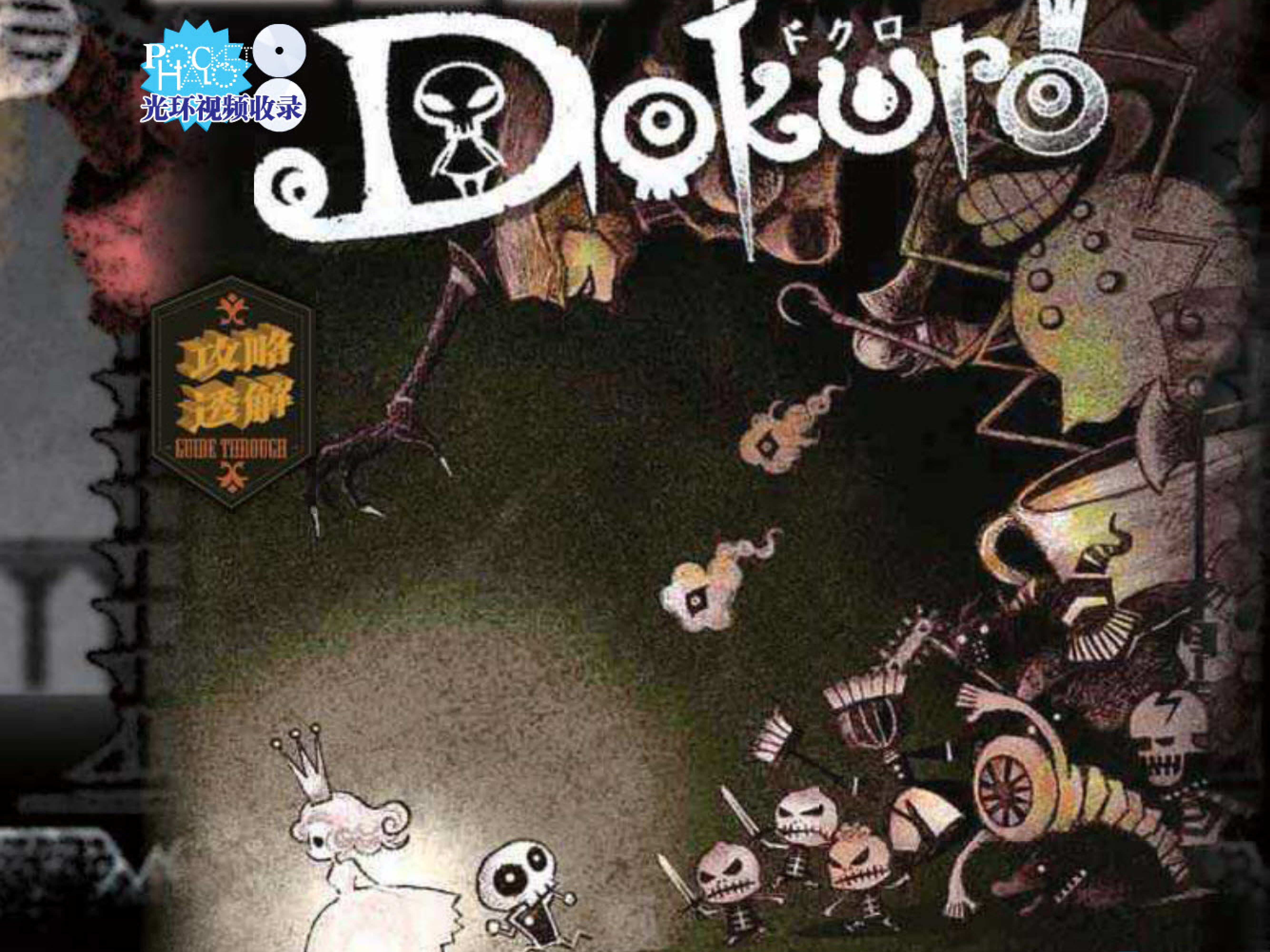
玩后感

游戏丰富的要素让人不容易玩腻，主线剧情非常厚道，在通关后也有很多可以探索的东西，玩家大可以不那么着急赶主线剧情，多过过休闲的牧场生活也十分不错啊。

本作是GungHo继《仙境传说 奥德赛》后又一款推出在PSV平台上的新作，玩家要扮演可爱的小骷髅，带领着公主逃出这个布满怪物与陷阱的城堡。

文 大室向日葵 编 酷洛洛 美编 Juxi

光环视频收录



PSV	ACT	动作·平台
骷髅大冒险		
Dokuro		
GungHo	日版	2012年7月5日
1人	2400日元	无对应周边

系统介绍

变身

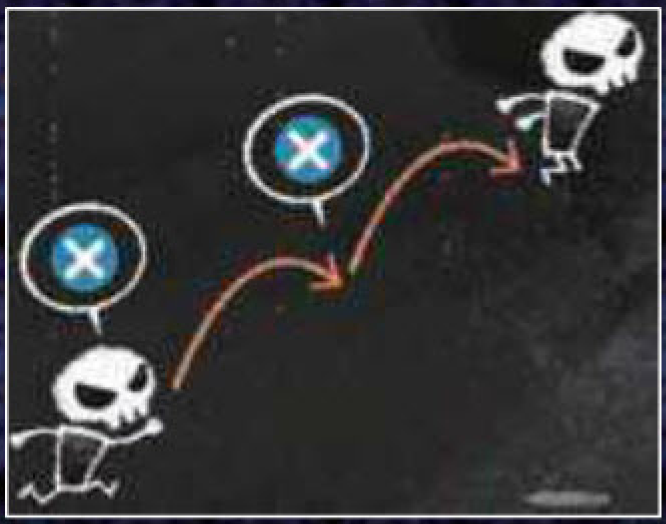
通过双击触摸屏或背触板（亦可经由option选项改为R键）可切换骷髅和王子形态。

注意，第二章开始不论在什么状态下，主角可承受4次攻击，被攻击第5次时则立刻死亡。（第一章时第2次被攻击即死亡）此外如碰上尖刺、被重物压住、被火焰烧到、掉落悬崖均为即死。

骷髅形态下

方块键可使出骨头攻击，虽然没有攻击力，但可将杂兵敌人击远。

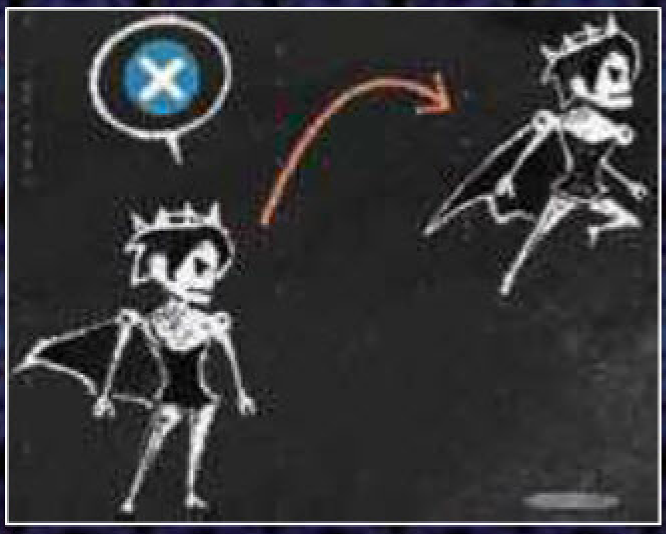
按两次×键可使出二段跳。



王子形态下
（1–7获得变身药水以后）

连续按□键可使出三连刺击，具有攻击力，但无法击败斧骑士敌人。

只能一段跳。



在公主身边可以按○键抱起，但期间不能跳跃。再次按圆圈键可放下。

利用刺击可以隔断绳索。

超级王子形态下
（13章以后）

拥有更高的攻击力，并且可以击败斧骑士。

可以二段跳，并且高度比起骷髅形态高出一格。

关于公主

始终自动前进，直到道路尽头。即使只有一格台阶、空隙也不会继续行走。

当碰到怪物时，会害怕并向后退缩。

遭到两次攻击之后就会死亡，不过两次攻击之间有一定无敌时间。另外从一定高度上降下也会损失生命值，更高的高度则会直接死亡。

关于动作

当主角靠近一些机关或物件的时候，会出现○键提示，这时可开启机关、或是移动重物，是解谜的关键所在。

关于触摸屏绘画

得到粉笔道具后，可在触摸屏上绘画，这也是一些解谜的关键所在，不同颜色的粉笔有不同的作用，这里略加介绍。

白色粉笔：可将断掉的绳索和重物、平台连接，重新吊起。

红色粉笔：通过火源（可以是火苗、燃烧着的蜡烛、火魔等）制作导火索，来点燃相应的物件，如炸药桶、蜡烛等。

蓝色粉笔：可以让地面上升水位，从而达到上浮重物的目的，不过需要两侧都有墙才能发挥作用。

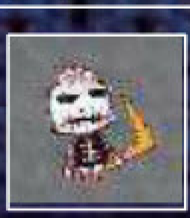
关于敌人

虽然游戏并不是以战斗为主要目的，但敌人的种类依然有不少，这里稍加介绍，方便玩家做到心中有数，在流程中就不再赘述各敌人的打法。

剑兵

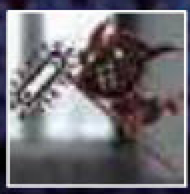
最基础的敌人，看到主角就会冲来，威胁很低。

回旋镖兵



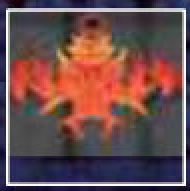
会向主角不停投掷回旋镖，可用骨头攻击打回。自身防御很低，并且还会误伤其他敌人。

小恶魔



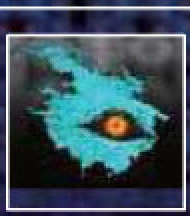
在空中向主角慢慢飘来，一旦靠近会使用近身攻击，比较讨厌。

火魔



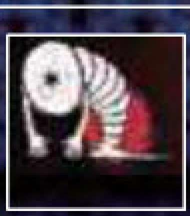
始终按一定弧度跳跃移动，虽不堪一击，但由于有点燃物件的功能，可善加利用。

独眼怪



在空中慢慢漂浮，只有碰到烛光时才会消失，不能用刺击攻击它，否则行动会更加迅速。

爬虫

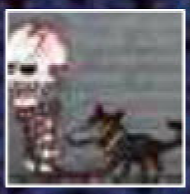


一旦靠近就会向前小扑，打倒后过一段时间会复活。

黏黏怪

会吸附在天花板上，待主角靠近时突然降下，防御力较高。

带狗骷髅



一旦发现主角靠近，骷髅就会放出抛物线攻击。一定要绕背先打倒狗，否则狗会进入狂暴状态很难脱身。

扫帚怪

主角靠近时会向两侧放出多个抛物线攻击，不过动作比较缓慢。

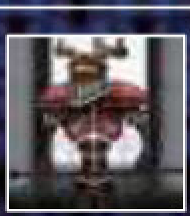
挡屏法师

本身不堪一击，但是会通过施法让整个屏幕一片白，需要反复划动触摸屏才能恢复正常，和其他敌人配合时很讨厌。

裙子怪

一旦发现主角或公主会张开裙子，并将其传送到固定位置。通过石块遮挡可以缩短其视线距离。

斧骑士



最高级的杂兵，一旦靠近会使用范围奇广伤害巨大的斧击，在变身超级王子形态之前只能通过淹死、压死和点燃烛光停止行动等手段解决。亦可用引其攻击后走远、待其硬直期间跳过来躲避它的追击。

全关卡详细解法

STAGE 01 SPIRE

1-1 踩住开关拉起木门让公主通过，再拉右侧的拉杆放下平台即可。

1-2 先到达右侧有刺木箱处，拉动上方拉杆交换左右两侧平台位置，并把有刺木箱推下右侧悬崖。回到左边把两处木箱推下带刺空缺，公主即可安全通行。

1-3 击打敌人并使其掉落至地面的机关处，可使顶端秤砣降下。敌人被压死后过一会儿会再生，使全部三处秤砣降下后即可通行。

1-4 拉动拉杆放下三处平台，再把小恶魔敌人尽可能地往右边击打，公主会自行通过。

1-5 获得白色粉笔。利用触摸屏将两处平台的绳索补齐，即可拉动拉杆通行。

1-6 先将正方平台处敌人解决，再到顶端把石球推下。用粉笔使绳索接上石球，拉动旁边的拉杆可使石球击破石墙。最后拉动最右边的拉杆降下左侧的平台即可通行。

1-7 获得变身药水。抱起公主走下台阶，拉动拉杆和公主一起到达上方，再次抱起公主走一段秤砣机关即可。需注意各秤砣机关的活动规律，以防被压死。

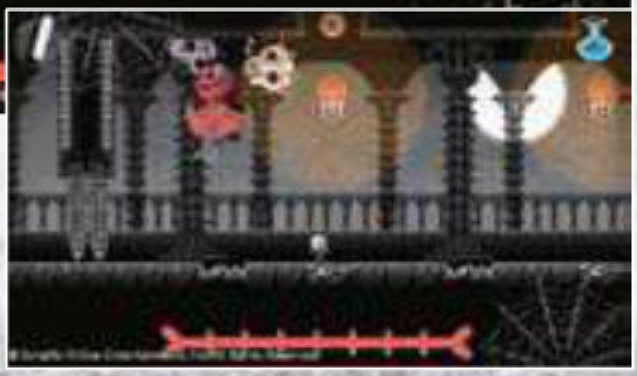
1-8 拉动拉杆打开大门，变身王子后清光门内敌人，抱起公主前进，到达多个绳索吊起重物处用王子形态切断绳索补齐空缺即可。

1-9 踩住开关打开大门使公主通过，松开机关后右侧的三处大门会缓缓降下，之后的动作需要迅速：第一道门前使公主站在箱子上，拖动箱子使其紧靠右侧即可通行；第二道门前需踩动机关使秤砣降下；第三门前需要踩住上方的按钮使传送带改变方向，公主方能通行。

1-10 BOSS战：大锤胖子

BOSS攻击方式

靠近BOSS时会使出砸击，离远即可躲避。



跃起并垂直落下，避免停留在BOSS正下方即可。

原地跳起引发地震，并同时掉下两个箱子。

这时只要抓紧将针刺箱子拖向中间，BOSS向场地中间跳跃碰到针刺箱子便会昏迷，是痛殴的好机会。

而此BOSS的攻击极为模式化，只要玩家不要其落地时太靠近引发砸击，就会一直重复版边跳至中间再跳至另一版边→地震的攻击模式，因此只要两个来回即可把其解决。

STAGE 02 CLOCK TOWER

2-1 1.在公主站上钟摆，并摆动到最右侧的时候踩住上方的机关，使钟摆停住，便可使公主移动到右侧的钟摆。

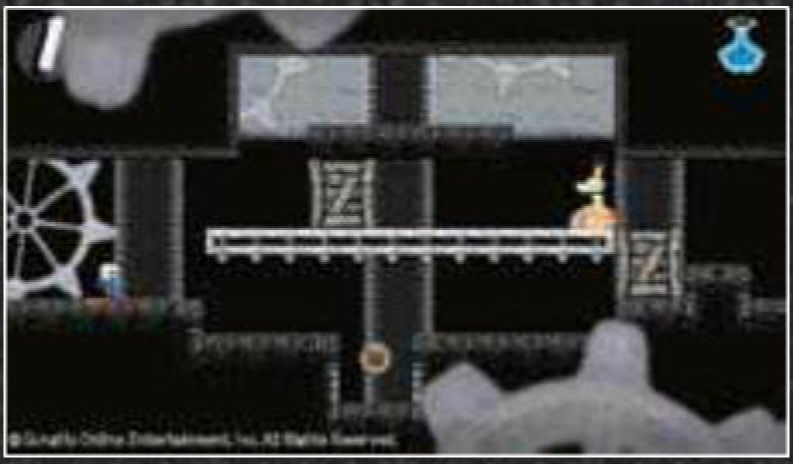
2.重复以上操作一次使公主到达第三个钟摆，主角清理掉最右侧地面的敌人并踩住开关使平台降下即可。

2-2 公主站在平台处后，顺时针转动机关传送公主到达右侧地面。到火焰喷射处之前停止转动并略等片刻即可。

2-3 拉动右侧拉杆使阶梯降下，回头抱起公主抓紧时间通过即可。

2-4 先到右侧清理掉两个敌人，然后依次旋转左起的三个机关升起针刺秤砣让公主通过。第三处机关同时控制喷火处下方的平台，把握好转和停的时机让公主到达右侧地面即可。

2-5 1.将下方的箱子往右侧推到底，再把上方的箱子推下，并移动到上下两个平台之间处，再踩住左侧开关即可。（如图）



2-6 首先干掉右侧的敌人，然后依次踩住左起的三处开关升起底端平台让公主通过。需要注意的是等每个钟摆快要移动到最左侧的位置时踩开关才能顺利通行，否则钟摆靠近地面时碰到公主会将其推回，最后一处的尖刺钟摆更会直接杀死公主。

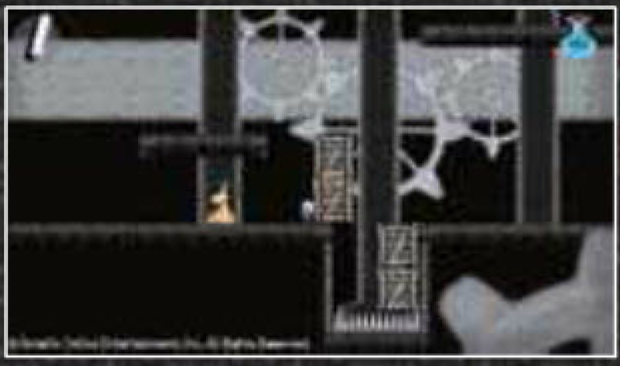
2-7 1.首先把跷跷板左边的箱子推到中段靠左的位置。

2.然后再把右边的箱子尽量向右边边缘推。（如图）

3.然后到下方抱起公主，移动到如图左右的位置。

4.变回骷髅，第一时间回到上方，将边缘的箱子推下。最后将箱子推下下方机关处，使公主站立在箱子上并抓紧时间将其送到右侧底面即可。

2-8 将分散在各个平台的箱子推下填平底端空缺即可，注意第二高度的箱子最后再推下，否则无法跳跃到更上方。注意下方的两个箱子如果竖着叠在一起可一次推两个箱子节省时间。



2-9 顺时针旋转机关令下方尖刺缩回，再到下方踩住开关让平台降下令公主通行。抓紧时间的话一个来回就够了，否则需要在公主走上平台后重复一次转机关、踩开关这两个步骤。

2-10 先到达右上平台，转动机关可使顶上的旋转刃降下并杀死下方的斧骑士。然后踩动下方的开关使公主走上传送带，再绕到公主处并抱起，把握底端旋转刃的移动空隙冲下传送带即可。

STAGE 03 KITCHEN

3-1 开始即抱起公主前进，在第三块铁板处稍停一下待火魔敌人跃过头顶继续前进即可。

3-2 清理掉跷跷板周围的敌人，将右上方的箱子往左推填补空缺。之后左右都会出现敌人，迅速解决右边的敌人，并站在跷跷板右半边让公主顺利通过。

3-3 抱着公主持续前进即可通过跷跷板。

3-4 让两个箱子竖着叠在一起推下缺口，再拉动右边拉杆放下顶端平台即可。

3-5 1.将炸药桶向从右侧推下，再向右拖动一个身位的距离，回到上方待火魔点燃炸药桶并炸开石墙。（如图）

2.再将炸药桶从左侧推下，向左拖动两个身位的距离可引燃（如右图）。

3.之后迅速将炸药桶推向石墙，并跳到高处躲避爆炸。

4.之后清理掉场上的火魔，踩动左上机关让公主通行即可。

3-6 先站在跷跷板右侧让公主通行，之后清理掉敌人，再踩住或让箱子压住上方开关降下平台即可。

3-7 取得红色粉笔。抱起公主带到下方炮筒处，利用红粉笔连接一旁的蜡烛引燃炮筒，将公主送至右侧地面即可。

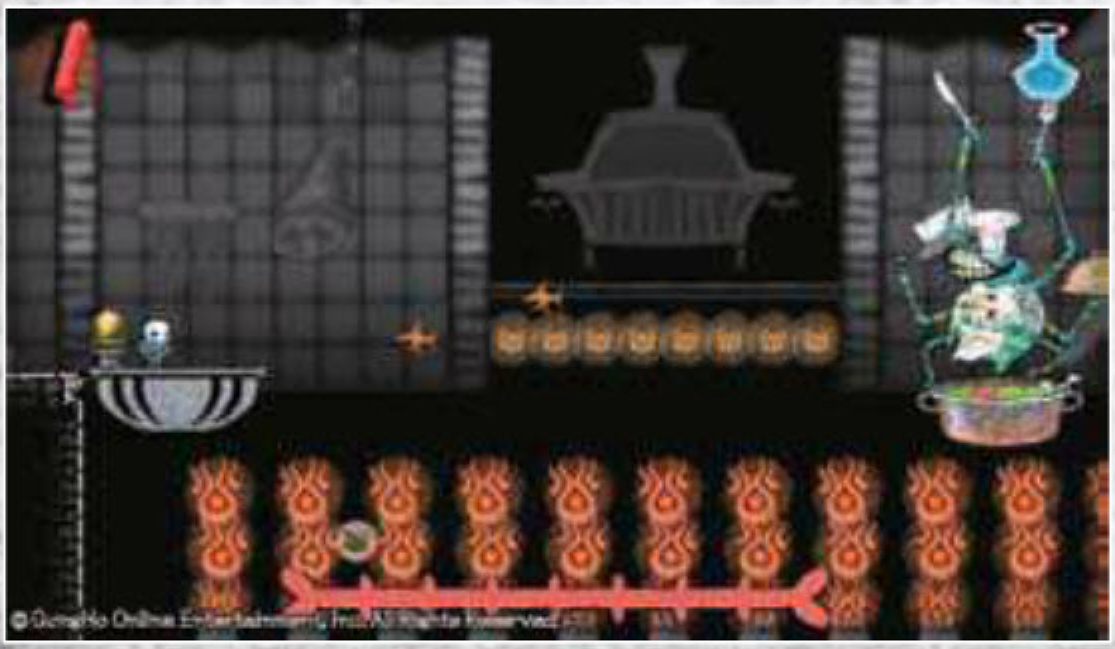
3-8 顺时针旋转机关将左边的炮台调整至60度左右的角度，再利用红粉笔从左到右依次点燃炮筒传送公主即可。

3-9 将右侧的大冰块拖至最左侧的火炉处，红粉笔引燃火炉令冰块融化、斧骑士复活，到左边等斧骑士走到针刺秤砣底下后踩动开关杀死，即可通行。

3-10 BOSS战：厨子

BOSS攻击方式

远离主角时会放出两条带有跟踪效果的小鱼，通过跳跃躲开。



贴近主角所在平台时会使出斩击，需要离开平台方能躲避。

有时也会向下倾泻粉末，一旦触及就会立刻死亡，同样需要离开平台。

平常BOSS都离主角很远，需要不停击打铃铛使BOSS靠近。当BOSS贴近主角所在平台后，受到两次三连攻击后就会被击远。这时候就需要重新击打铃铛。不过也有一种快速的方法，就是使BOSS靠近平台但不紧贴上，这样多少次攻击也不会将其击远，距离超出攻击范围的时候就回头打一下铃铛继续打击BOSS，几十秒即可解决战斗。

STAGE 04 BANQUET HALL

此关解谜难度突然飙升，玩家需先做好心理准备。

4-1 1.红粉笔点燃上方的全部蜡烛，右侧的几个蜡烛可以和后面几步同时进行。

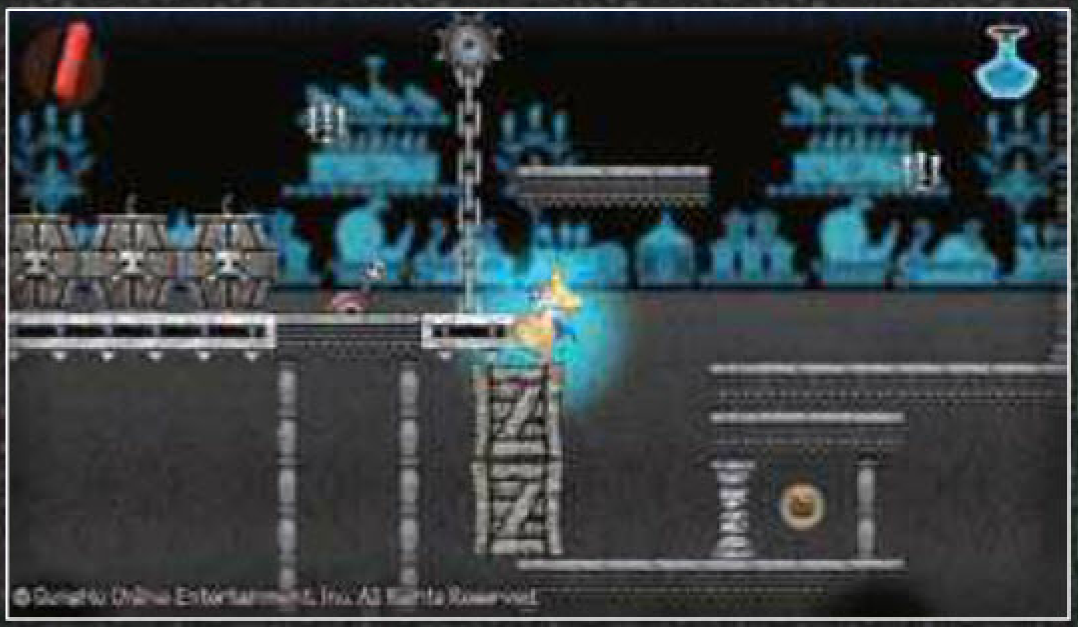
2.将石桥上的炸药桶和箱子向右侧推，抱住公主确认已站在石桥被炸后可安全落在底端炸药桶的位置，红粉笔引燃炸药桶。

3.上方平台的箱子没用，推下悬崖。拉动左下方的拉杆，让公主来到上层。

4.推动右下方的两个叠起木箱至左侧边缘，并抱起公主停留在箱子上方。

5.运送左侧的炸药桶至右侧的石墙，红粉笔引燃并炸开。

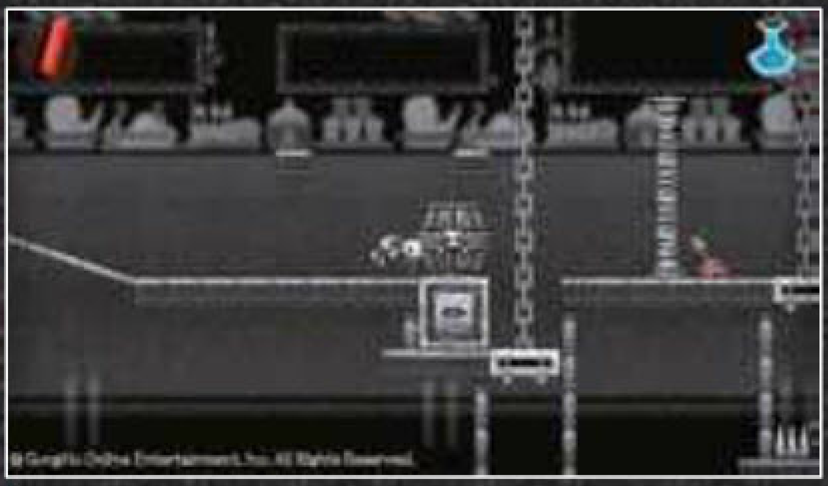
6.移动下方的两个木箱至右侧边缘将公主送到地面即可。



4-2

1.前行，先将上方平台的石球从左侧推下砸开石墙，再把炸药桶从右边推下。

2.拉动右侧的拉杆放下平台，并把右下的方石块从左侧推下，并靠向左侧边缘。

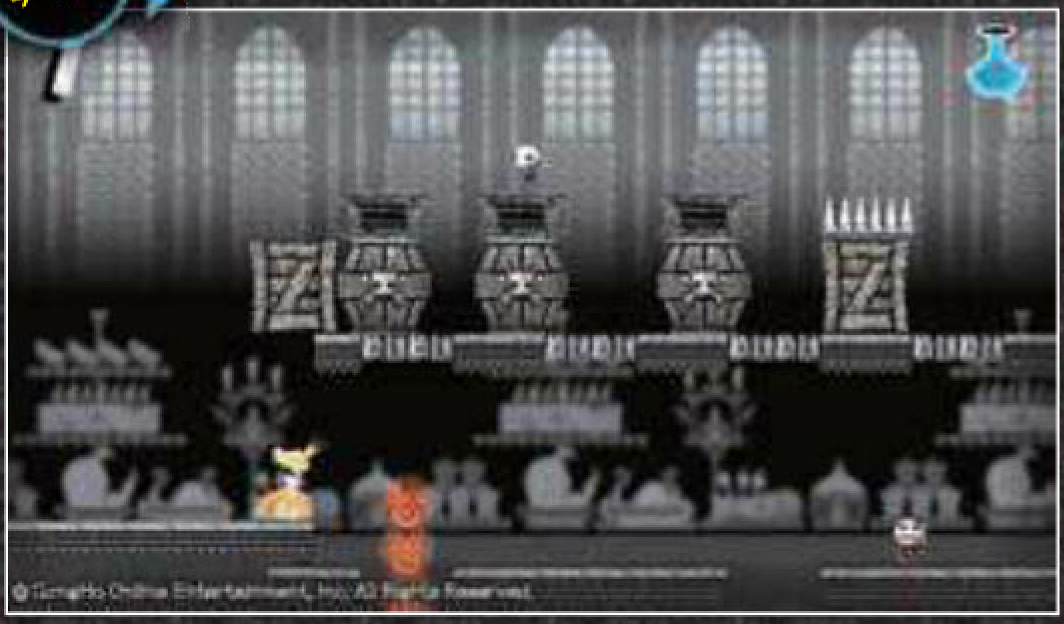


3.将之前推下地面的炸药桶送至方石块上方，再移动方石块将炸药桶送至右侧石墙处并引燃。

4.抱起公主，用第三步同样的方法将其送至右侧即可。

4-3

1.先将上层的物件移动到如图位置



2.引燃最右的炸药桶，爆炸后先将钉刺木箱推下、再推下铁块，这样下部中央的空缺填齐。

3.引燃剩下的两个炸药桶，然后先将右侧铁块推下，再将左侧铁块推下（都往右推），下部左边的空缺填齐。

4.迅速抱起公主送至左下烧红铁块的右侧安全位置，之后向右推动最后一个铁块至下部右边空缺，抱起公主经由平台送到上方即可。

4-4

1.拉动拉杆将平台降至下方，把下方的石球运送至上方，向右推至斜坡处砸坏石墙。

2.抱起公主下一级台阶，由于公主个子矮不会被上方火焰喷射器烧到，不用继续抱着让她自己走，经由右方的平台送到上层即可。

4-5

1.来到下方左侧，先利用左边的炸药桶将右边放在箱子上方的铁块推下。

2.把炸药桶上方左侧的石墙处，引爆。

3.回到下方左侧，把木箱推到最左边的炸药桶旁，并把铁块运到上方左侧，填补空缺。

4.把下方左侧的木箱往右拉压住开关使右边平台上升，并把最左边的炸药桶运至上方。

5.把上方左侧尽头的方石块推下尖刺，再到达下方右侧，把上面放有箱子的铁块向右移一格，回到上方，把炸药桶推至下方右侧。

6.把堆着箱子的铁块经由右方平台送到右上方的地面，同样路线将炸药桶送到上方右侧的石墙处引爆。

7.将右上方的铁块补齐空缺，并把木箱压住下方右侧的开关使左边平台上升。

8.最后拉动下方右侧的拉杆回到上层，将最后一个可移动的方石块向左移补齐空缺，终于可畅行无阻顺利过关。

骷髅大冒险

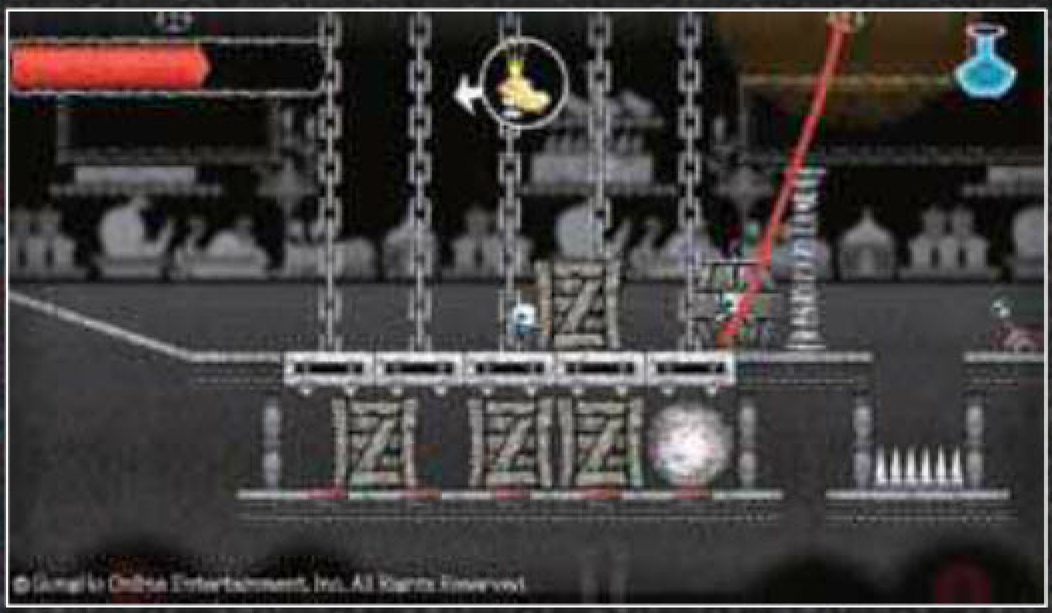
4-6

1.将石球推至下方并紧贴右边，接着依次将左数第五、第四移动平台上的箱子往左推下（如图）。

2.将下方最左箱子往左拉一格使其同时压住左数第二、三个开关，并将平台上的两个箱子移到如图处

3.将下方最左箱子右推仅压住第三开关，把平台上的两个箱子移到如图位置，再将上方炸药桶推下。

4.将炸药桶送至右边石墙前，再把平台上左侧箱子往左推下同时压住第一、二个开关，抓紧跳回平台，引爆炸药桶。



5.把最后一个箱子右推填补空缺即可回头接公主通行。

4-7

强制卷轴传送带关卡，活用跳跃拖版技巧，就可以顺利通过。

4-8

抱住公主送下台阶，独自前行用骷髅形态将火魔敌人不断向右击打，直到融化右侧的冰块，变回王子形态立刻清场即可顺利通行。

4-9

踩在左方活动平台靠左位置，等公主走上平台抓紧时间经由左上高处来到右方活动平台使左方平台升起，即可顺利通行。

4-10

1.先让公主钻进炮筒，顺时针旋转机关到底，并点燃。公主随即来到上层平台。

2.把右侧白色物件向左推下，清理场上敌人，再来到公主所在平台，抱起公主来到下层即可。

STAGE 05
OUTER CORRIDOR

5-1

抱着公主经由上升气流来到上方，之后独自前往右方拉动拉杆开启上升气流即可通行。

5-2

1.拉动左下方拉杆，开启上升气流。

2.来到右侧拉动拉杆，放下顶端平台即可。

5-3

1.来到下方，先干掉一个遮屏魔法师，然后把炸药桶推到石墙边缘引爆。

2.解决掉剩余的魔法师，通过踩住两处开关分别放下两个平台让公主通行即可。

5-4

1.抱起公主将其放置到最上方的风扇右侧。

2.来到最下方平台顺时针旋转机关到底。

3.回到最上方平台，拉动拉杆，公主被吹到右侧，主角也一阵跟上即可。

5-5

1.把公主和炸药桶一同送上热气球，拉动左边的拉杆使热气球右行。

2.热气球靠岸后推下炸药桶至石墙边引爆即可。

5-6

1.把公主送上热气球，在火焰喷射的间隙拉下左边拉杆使热气球右行。

2.热气球靠岸后，拉动右方的拉杆使热气球上升，期间公主若被暗箭伤到不必惊慌，待达到顶端后即可。

5-7

先把场上碍事的小恶魔敌人清光，然后将公主送至风扇叶上，旋转机关令风扇吹风传送公主至对岸即可。注意机关应断续旋转，否则会令公主碰上尖刺。

5-8

1.先把场上的敌人全部消灭。

2.将右上方的箱子推下，压住下方的开关，令右方平台降下。

3.拉动中央的拉杆，使风扇被挡住，公主走上平台，将压住开关的箱子推开即可。

5-9

1.把公主送上热气球，拉下左边拉杆使热气球右行，注意清理左下敌人

2.来到右侧，在公主靠近火焰喷射器时利用方石块挡住火苗即可。

5-10

1.将公主送到下方吹风区域，尽量靠左着地后放下公主。

2.公主看到尖刺后害怕而后退，正好会踩住下方的开关，顶端平台降下，主角跳上平台踩住开关，下方的尖刺会降下。

3.当公主来到右侧后，会出现两个敌人，火速解决掉即可过关。

STAGE 06 COLLECTION ROOM

5-1

利用第一个蜡烛拿红粉笔引燃右侧的几个蜡烛让斧骑士老实下来即可。

6-2

带斧骑士靠近时，推下上方平台的箱子，压死斧骑士并填补下方空缺，共有两处，之后即可通行。在最后的平台上升时注意清理左侧的回旋镖敌人。

6-3

解法比较简单，从左到右依次拉动拉杆升降平台让公主通行即可，关键在于行动期间要利索地清理敌人，并且这里敌人会再生，要稍加注意。

6-4

1.先将上方平台的方石块推下填补空缺，再推下超级炸药桶并移至左下斧骑士附近并引爆将其解决。

2.来到右侧，把方石块推下（亦可用白粉笔绳索连接方石块并切断），然后待上方平台的超级炸药桶再生后移至右侧的斧骑士附近引爆并解决，即可通行。

6-5

1.首先来到上层，将上方平台的木箱推至左侧边缘，挡住暗箭，同时引燃右下方的蜡烛，让斧骑士老实下来。

2.将公主带到移动平台上，拉动右下拉杆，再到右上方推下箱子即可通行。

6-6

一口气引燃全部蜡烛，使独眼怪消失，再用箱子填补两个空缺即可。

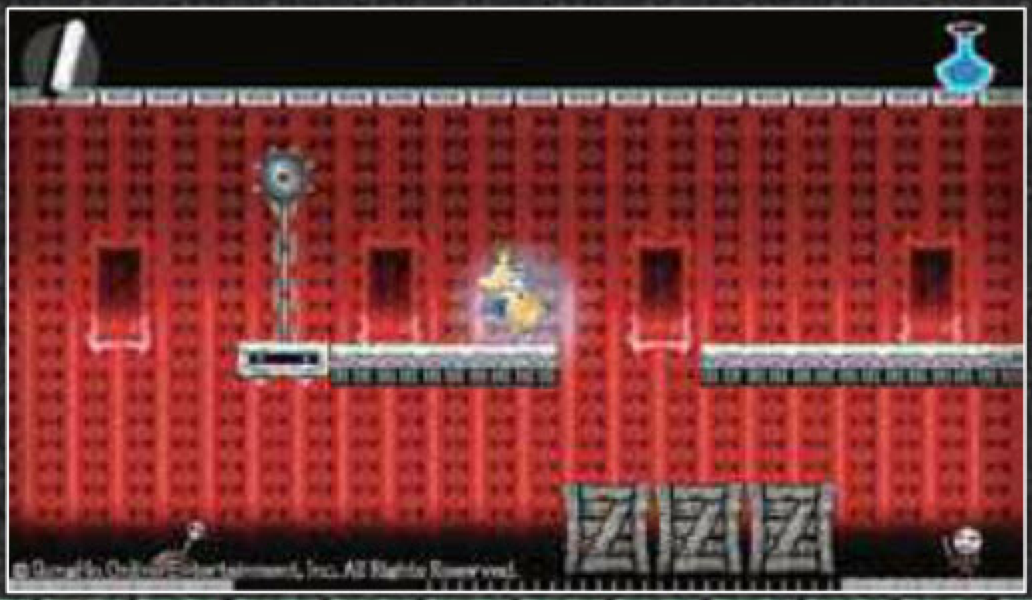
6-7

先将场上敌人清光，通过旋转机关放下两处平台，再推动箱子填补空缺即可。

6-8

1.先将上方平台左侧的箱子推下，压死下方的斧骑士，同时解决场上的敌人。

2.将右上方的两个箱子依次推下，铺平尖刺道路，回头接公主通行，最后旋转机关开门即可。



6-9

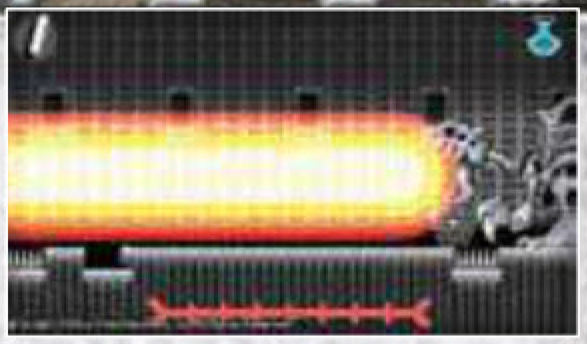
1.先将公主送上移动平台，拉动左侧拉杆让公主来到石墙前。

2.独自来到上层，利用火魔依次引燃下层第一、二个炸药桶和蜡烛（可同时使上下两个斧骑士下来），最后拉动上层尽头的拉杆让下层的门打开，公主通过，主角亦回头跟上即可。

6-10 BOSS战：骨龙

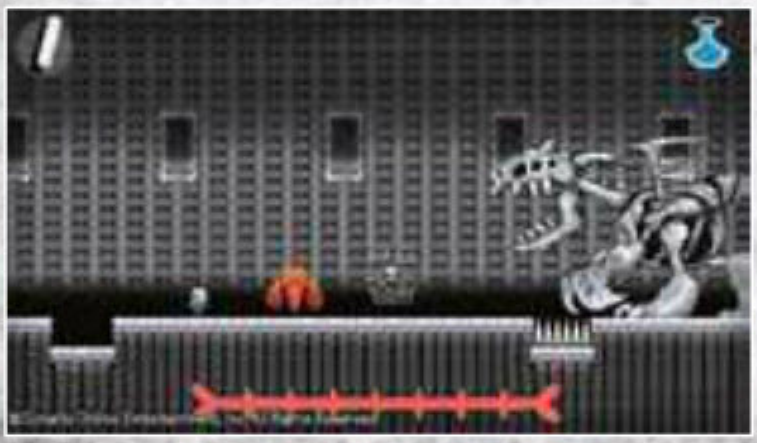
BOSS攻击方式

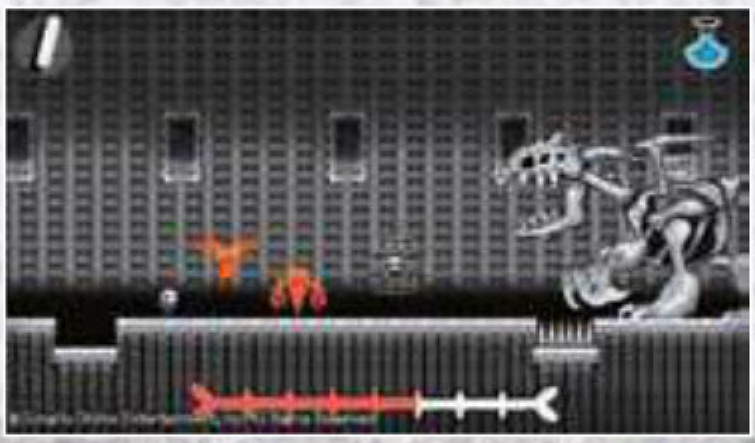
漫天洒下骨雨，由于落点完全是随机的，难免有被封死的情况，最安全的躲法还是到最左边向左吹风，并召唤火魔和炸药桶。

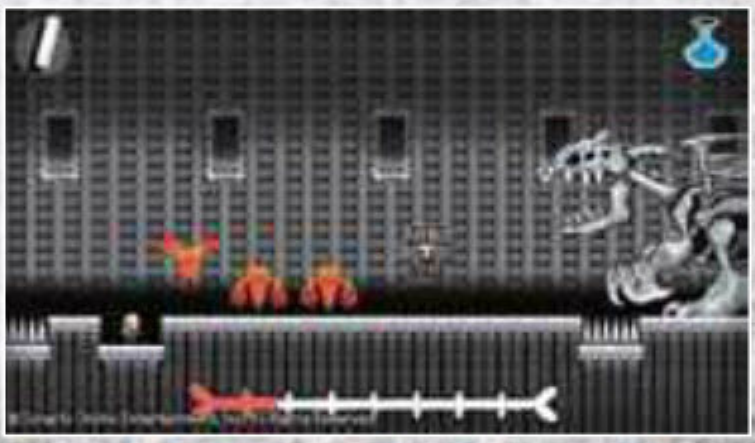


第二种攻击为一段时间后会发射巨大的激光，必须以骷髅形态在左下的空隙处躲避。

第二种攻击方式同时是攻击BOSS的最好机会，可以选择先把火魔消灭，然后将炸药桶推至BOSS头部附近，然后躲在空隙处待BOSS发射激光时即可引发爆炸，这时还可上前补几刀。也可以选择不消灭火魔，直接推炸药桶，让火魔去点燃，这样可以赶在激光发射前就爆炸节省时间，缺点是容易受伤，一旦失误会白白浪费一次攻击机会。







STAGE 07 ELEVATOR

这里的全部关卡全部是垂直下行式设计。

7-1

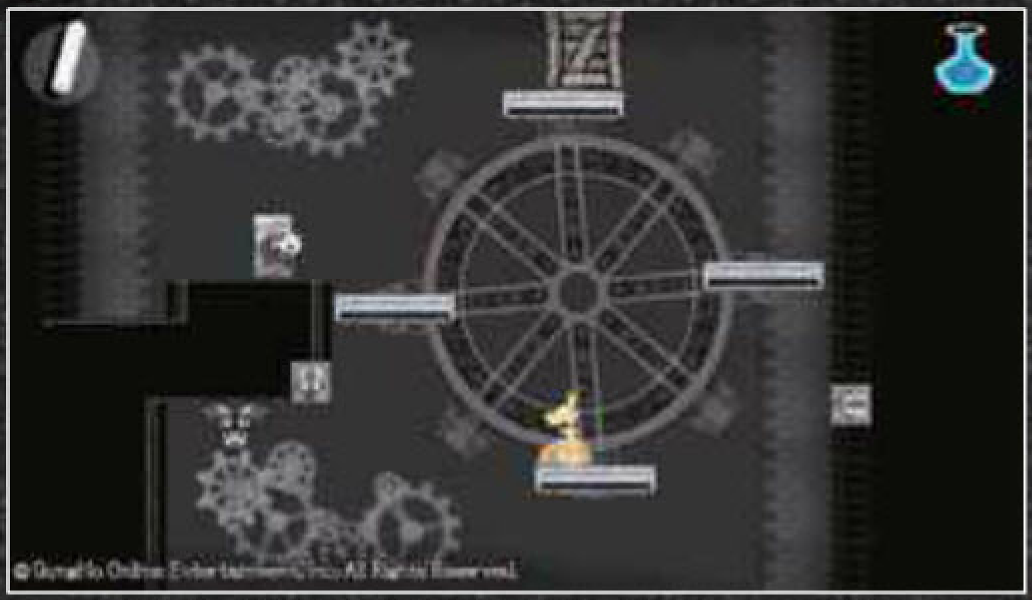
1.送公主来到尽头平台拉拉杆到达中间层。

2.解决中间层扫帚敌人，拉动三个并排拉杆的中间一个，经由尽头平台送公主到达底层。

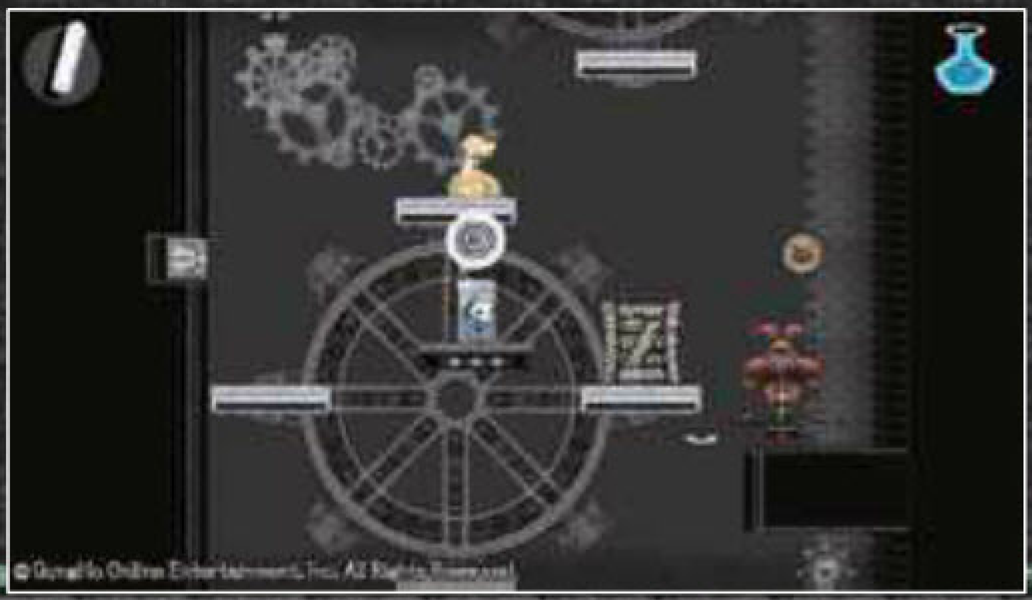
3.解决底层的扫帚敌人，即可通行。

7-2

1.公主走上旋转平台后，逆时针旋转机关，将其送到下方。



2.看准暗箭的空隙将公主送到下一旋转平台，顺时针旋转中间的机关将其送到下方即可通行。



7-3

拉动拉杆下降平台，期间抱住公主左右移动躲避火焰即可。注意最后两束火焰会来回伸缩。

7-4

1.站在下方右侧天秤处，左侧天秤升起，待公主走上天秤并降下时跳跃几次来到右上方，拉动右侧拉杆开启左下的大门。

2.抱起公主落下、经由左下方天秤走到下层，松开公主并依次踩住右、左侧天秤让公主通行即可。其中踩左侧时速度要快，否则公主会被下方火焰烧死。

7-5

1.抱起公主经由右方一个个掉落平台来到中间层。

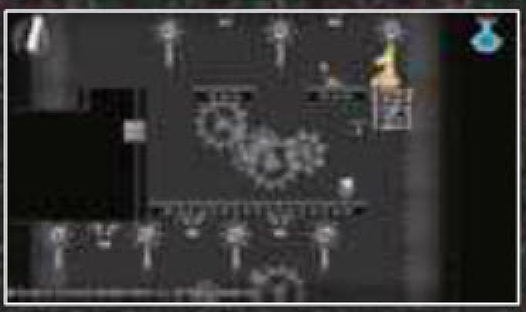
2.抱起公主看准秤砣下压的空隙左行来到尽头，小心地经由一个个掉落平台来到底层，通过移动平台即可。注意每踩在一个掉落平台上的时候应稍停一会儿再落到下一个上，否则在下降过程中会被上层的平台砸中。

7-6

一开局立刻到上层推下箱子，并和公主一起走上平台，动作够快的话平台降到最底即可顺利过关。若动作不够快，对面累积太多敌人会使平台无法下降，这就需要透过墙壁解决掉一部分敌人才行。

7-7

1.在最上层利用白粉笔依次把箱子和三处绳索连接，最后拉动上方拉杆将公主送至中间层。



2.到中间层解决掉扫帚敌人，回到公主处切断绳索，连箱子带公主移动到最左边，白粉笔连接箱子至最左侧的绳索，拉动拉杆到达底层。

3.在底层传送带上小心躲避火焰喷射器前进，走到头即可过关。

7-8

通过旋转机关调整各个炮台角度，使其对准下一个目的炮台，再看准移动针刺的空隙引燃，将公主送至底层即可。

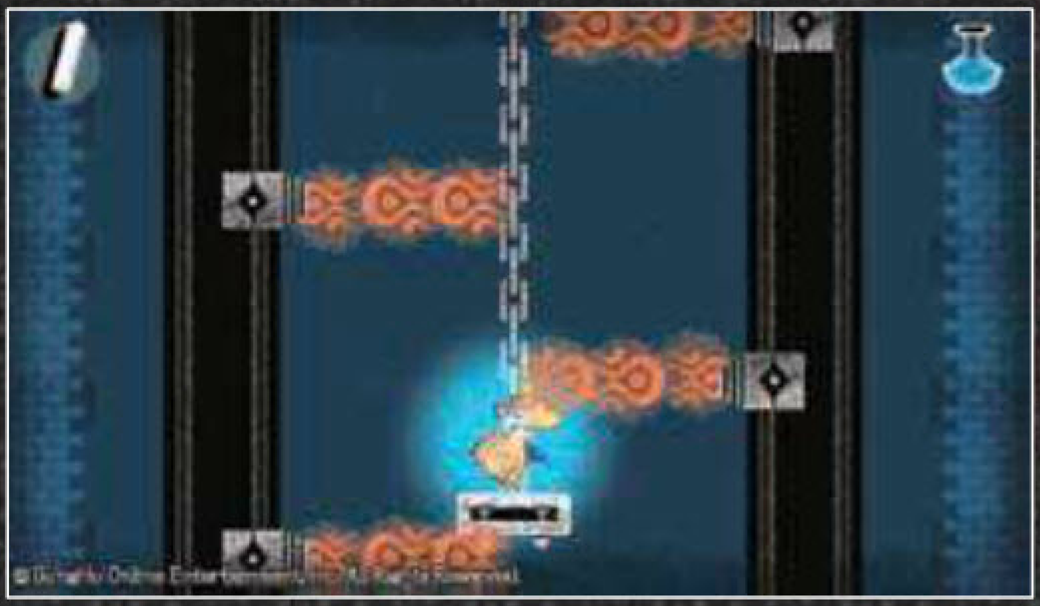
7-9

1.经由上方两个摆动石球来到右侧，走上中间大幅度摆动石球上后，待其移动到右侧时立刻向右落下到达有拉杆的一个平台。

2.再次抱起公主经由左侧小平台到达底层即可过关。

7-10

拉动拉杆后平台会持续下降，经过三个回旋镖敌人和三个小剑士敌人后，会迎来一个火炎阵，但只要抱起公主很准确地站在平台的中央，即可毫发无损。到达底层后即可过关。

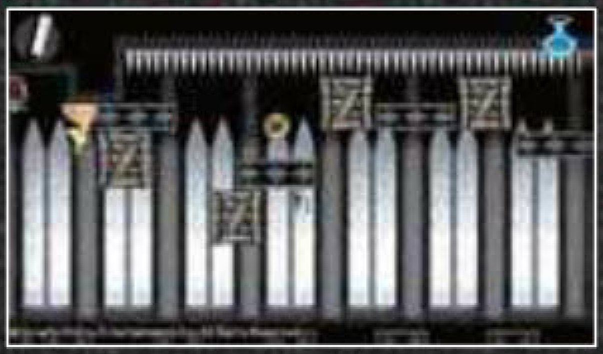


STAGE 08 ENTANCER HALL

本关开始出现重力开关。为了表述方便，下文统一将正常重力状态称为“恢复重力”，头朝下的重力翻转状态称为“反重力”。

8-1

1．先进入反重力状态，把4个箱子推到如图位置。

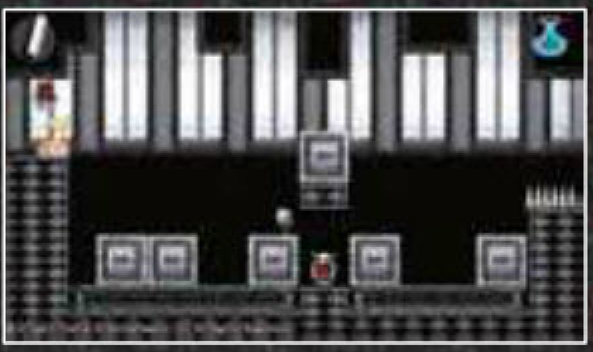


2.恢复重力，将惟一一个未到位的箱子推下填补空缺。

3.待公主来到右边尽头，进入反重力，再次到达右尽头时恢复重力即可。

8-2

1.来到下层，可以先将场上敌人清空，再把场上的方石块移动到如图位置，然后进入反重力状态。



2.将惟一一个可推动的石块持续向右推，当公主移动到安全位置后恢复重力，继续右推石块前行即可过关。

8-3

1.来到中间进入反重力模式，将公主经由左侧的钟摆送到中间。

2.恢复重力，从右侧钟摆送到对岸即可。

8-4

通过反复切换重力抱起公主迅速通过平台即可，速度慢了平台被烧红不能站人，必须反转重力使平台远离火焰冷却后方可继续。

8-5

1.将公主放置在最下方阶梯的尽头。

2.主角到右上方进入反重力状态，再拉动右下方的拉杆放下中间的平台，并把公主抱到右侧尽头。

3.恢复重力，使公主踩在开关右侧放下底端平台。

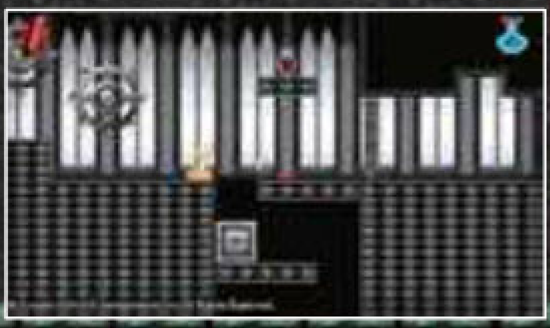
4.拉动左上的拉杆，顶端落下石球，期间只要来到公主所在处等待石球到达底端后开门即可。

8-6

注意此关每次切换重力时都要看准尖刺机关的空隙。

1.待公主走到右侧尽头时进入反重力，抱起公主到达第二个重力开关时恢复重力。

2.右行将公主带到如图位置，并将最下端方石块贴墙靠左后，进入反重力。

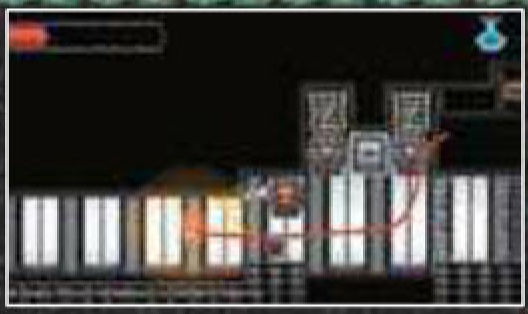


3.把方石块帖墙靠右，抱起公主放置在重力开关上方，主角回到第二个重力开关处恢复重力，路上小心机关。

4.回到右侧，将方石块压住开关开启右侧大门，即可抱公主过关。

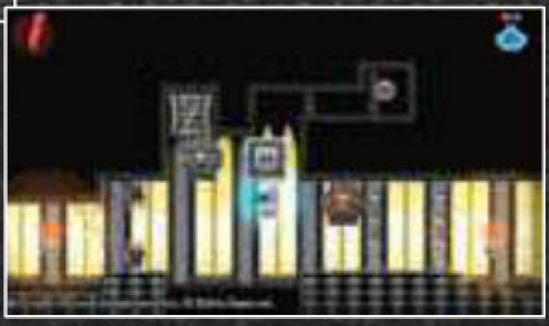
8-7

1.进入反重力，将超级炸药桶拉至右图位置，引爆最右边炸药桶。



2.恢复重力，将方石块拉到如左图位置。

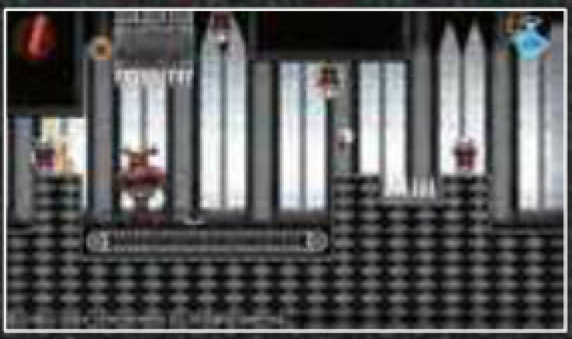
3.再次反重力，将炸药桶往右拉一格，即可在王子状态下把超级炸药桶运送至最右边，引爆后一次炸坏两堵石墙。



4.抱起公主送到右边，回到左侧恢复重力即可。

8-8

1.首先留下公主，来到右边，通过反复切换重力耐心地把右侧尽头的斧骑士引到左侧传送带的针刺机关处杀死，注意期间不要离斧骑士太近，会引发攻击。



2.解决斧骑士后，回到右侧拉动拉杆改变传送带方向。

3.抱起公主经过传送带，切换几次重力来到右侧尽头即可。

8-9

1.先将下方箱子通过数次重力转换移到如右图位置。

2.进入反重力状态，将上方箱子移到右侧靠墙。

3.恢复重力，将叠在一起的箱子向右移一格，再次进入反重力。

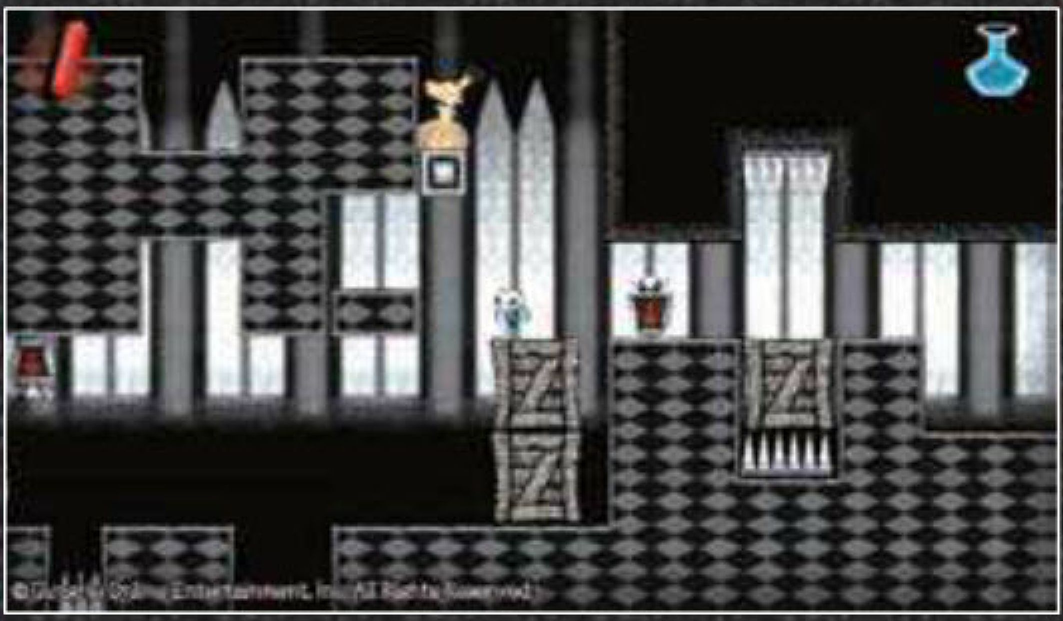
4.把中间卡在缝隙拖出，右边靠墙，恢复重力。

5.将顶端的箱子右移填补空缺。

6.把两个叠在一起的箱子左移，填补下方的空缺，并抱起公主来到右侧，进入反重力，将叠起箱子略向右移。

7.通过重力转换将公主放在如图位置。

8.并把箱子拖到如下图位置，抱公主下来即可。

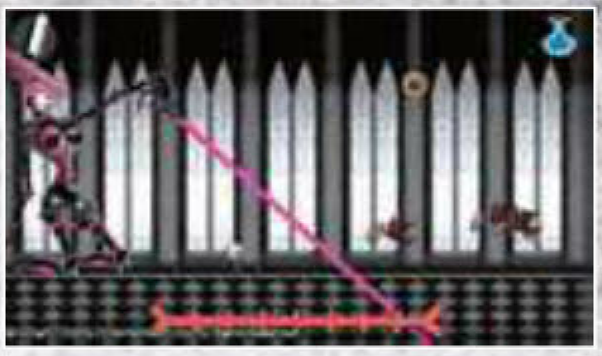


8-10 BOSS战：女魔人

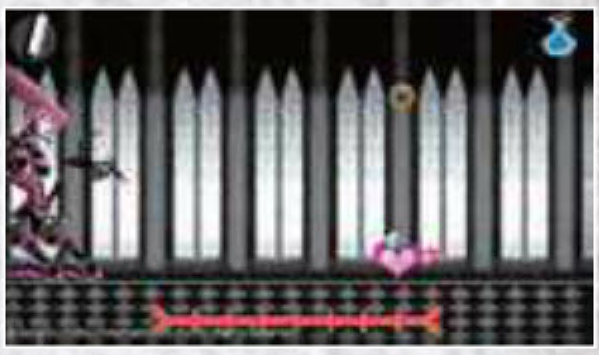
BOSS攻击方式

大跨步前进，停在BOSS两脚间距处即可。

召唤小恶魔，并从指尖发射三次激光。由于激光的射点是主角停留的位置并且需要一定准备时间，只要在激光快发射时移动位置即可，同时是打击BOSS的好机会。



爱心魅惑攻击，被击中后会有爱心遮挡屏幕，需要快速划动触摸屏清理干净，成功后可将BOSS打晕，失败的话一击必杀。



由于BOSS始终按以上三个方式顺序攻击，因此规律很好掌握，最多两个来回攻势即可解决。

STAGE 09 GARDEN

从本关开始将经常用到蓝色粉笔的上升水位功能。

9-1

1.获得蓝色粉笔。把公主运到箱子上，将箱子推到右侧尽头，蓝粉笔上升水位来到对岸。

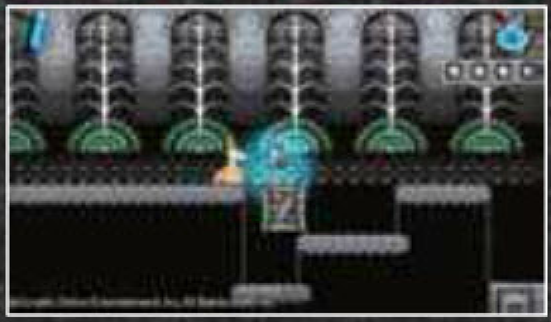
2.前方步骤同第一步，不过期间需要注意碍事的火魔敌人。

9-2

1.来到右侧，通过上升水位依次让图中第三、四个植物生长，将箱子推至最右侧。

2.回到公主处，通过依次伸长第一、二、四个植物来到最右侧即可。

9-3



1.将方石块向右推下，然后将上方平台左侧箱子向左推下，向左移到差一格落下的位置，抱公主走上箱子，再运至右侧。

2.将上方平台右侧箱子向右推下，仿照上一步进行，即可通行。

9-4

1.先解决掉右侧树形敌人，再把场上的三个物件按图摆放。

2.抱着公主站在方石块上，上升水位使植物上升即可通行。

9-5

把场上的树形敌人全部消灭，然后通过移动黑球先把下层中间的大空缺填补，再填上左边空缺，即可通行。

9-6

1.抱起公主经由植物处上升，来到中间。

2.将中间箱子向右推下，站在右下蜡烛平台处，如图升高水位，并在王子状态下将右侧箱子向左拉一格。

3.将公主送上最右侧箱子，并升高一级水位，即可通行。

9-7

1.先解决掉平台上方的三个树形敌人，把右侧球压住开关升起右侧平台、中间球向右推下砸死斧骑士、左边球向左推下填补空缺。

2.回到右上平台，移开压住开关的球，等公主到达平台时重新压住或自己踩住，送公主到达上方即可。

9-8

1.先从经由下方来到旋转开关处，将竖起的平台放下让公主通行。

2.解决掉右侧的树形敌人，再到达下方，如图升起水位并将箱子经由右侧拉杆平台送到上方。

3.用球和运送上来的箱子填补中间空缺即可。

9-9

1.抱起公主送到下层右侧箱子上，右移贴墙，上升水位来到中间。

2.到两箱子叠起处，如图上升水位。

3.并把浮起的箱子推到右下离墙一格位置，然后把中间方石块直接向右推下。

4.抱起公主送到最右侧箱子处，即可通行。

9-10

1.先将下方的蜡烛引燃或上升水位解决掉斧骑士，然后拉动拉杆将公主送到右边。

2.解决树形敌人，推下球，并引燃右下方的蜡烛，让斧骑士老实下来。

3.如图上升水位，向右拉动球，并将公主安顿在球上后，持续向右推动球直到靠墙。

4.上升水位到顶让公主通行即可。

STAGE 10
CEMETERY

10-1

1.打倒场上的爬虫怪，通过踩住开关让公主经由两个移动平台来到右侧。

2.将右侧平台上的箱子推下填补空缺即可通行。

10-2

理论上只需把每个平台上的箱子向右推下砸死斧骑士，然后把其中一个箱子填补右侧的空缺即可。但由于多余的箱子留在地面会挡住公主的行动，之后需要浪费大量时间推箱子至最右侧才行。

因此可用此法：把左侧平台箱子向右推下，砸死第一个斧骑士，站在箱子上引第二个斧骑士来打坏箱子，期间来到右侧平台把箱子往左推下，砸死第三个斧骑士，同样引第二个斧骑士打坏该箱子，最后到中间平台推下箱子清场，并填补空缺，便可畅行无阻节省大量时间。

10-3

把公主抱下台阶让其自己前进，然后一边引燃路上的蜡烛，一边清理地上的爬虫，最后推动方石块填补空缺即可。

10-4

1.抱起公主来到下方，引燃蜡烛停止斧骑士。

2.将上方平台的箱子向右推下，引燃蜡烛停止高处的斧骑士，令植物上升，把箱子右移推下尖刺。

3.将右上金币高台左侧箱子从左推下，如图升高水位，并分别把两侧的箱子往内推下。

4.最后将金币高台右侧箱子推下，填齐空缺，把公主带来并上升水位即可通行。

10-5

和10-1的第一步类似，右侧下层斧骑士只要上升水位即可淹死，行动期间注意清理小恶魔敌人。

10-6

1.前进消灭一个小恶魔敌人后，抱起公主躲过三个下压秤砣，将公主留在方石块前。

2.跳上第三个秤砣的顶端，待其上升后跳到上方平台，向右推下箱子。

3.回到下层，将箱子推到离左边缘两格处，再推下方石块，把公主送到箱子上方，并运至右侧靠墙，解决敌人上升水位即可送至尽头平台。

4.降下平台后解决一个爬虫敌人即可过关。

10-7

1.首先通过反转重力，把公主送到右图位置，期间需要左移顶端的方石块。

2.解决掉右边的树形敌人，向左推下球，并把球和方石块堆成右图位置。

3.进入反重力，抱起公主紧贴右侧墙壁放下，恢复重力，即可把公主送到右侧。

4.经过两次无威胁的重力翻转后即可过关。

10-8

1.经过两次重力反转将公主送到下层，解决爬虫敌人，并将公主经由秤砣送上右上方。

2.点燃左边的蜡烛停止斧骑士，来到左边重力开关处进入反重力。

3.公主走到右侧尽头通过几次重力反转将她送出弯曲的走廊即可，期间注意清理爬虫敌人。

10-9

重复三次旋转机关开门、进门清理爬虫敌人的步骤即可过关。

10-10

1.先清理敌人，再将上层的方石块移动到如图位置，点燃炸药桶。

2.将右侧蜡烛引燃停止斧骑士，并进一步清理敌人后，将两个未填齐的空缺补上即可。

STAGE 11 GATE

11-1

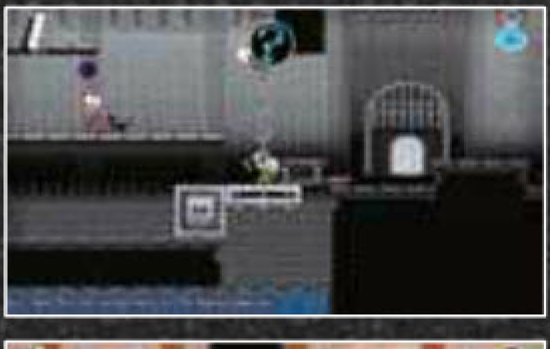
1.首先向右侧前进，期间把平台上的回旋镖敌人消灭。

2.来到右侧有斧骑士的地方，把它面前的敌人消灭或打入中间的坑，然后引斧骑士左行，用上方平台的箱子压死它。

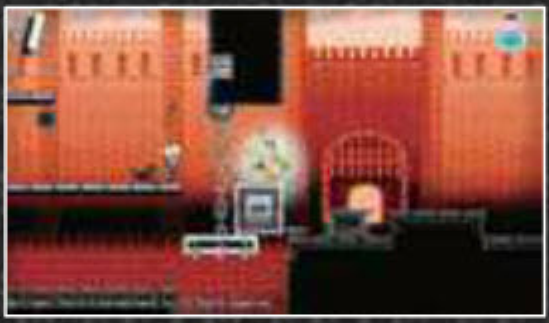
3.把箱子填上空缺，回到公主处，抱下台阶，一边消灭敌人一边右行，到达尽头即可。

11-2

1.首先经由上方平台到达下方拉杆处，拉动拉杆放下大门，并把方石块推下。



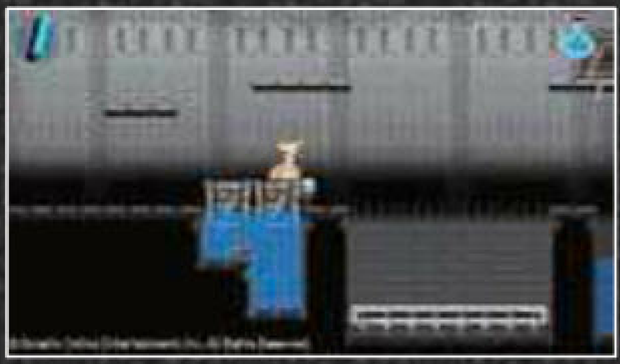
2.消灭底层的敌人，将方石块推至尽头，再移动方石块上方的铁块压住开关，使平台降下。



3.将方石块推回公主处，待公主走上石块再次推到右侧尽头，并移开压住开关的铁块，右图即可通行。

11-3

1.把左上方平台的箱子向左推下压住开关，再把中间下方的箱子经由升起的平台向左移动并推下，之后上升水位，让公主通过。



2.踩住右上方平台的开关使白色移动平台降下，公主走上平台后抱起公主从右边落下即可来到右岸，前行过关。

11-4

1.把公主留在门前，自己来到中段的炸药桶位置，将其从左侧推至底层，向右推到尽头经由拉杆平台到达石墙前，并引爆。

2.回到公主处拉动拉杆开启大门，沿着刚才推送炸药桶的路线前进，到有扫帚敌人的地方抱起公主下落，再开启一扇大门即可过关。

11-5

1.首先将上下移动平台上的方石块推至右上方，并靠右侧墙，再把上方的石块往左推下将两石块叠在一起，将其拉回左侧边缘处。

2.回到左下方公主处，将公主送上移动平台，待其到达顶端时将其送到叠起石块的顶端，把石块移动到右侧靠墙，即可到达右侧。

3.将右上方的敌人消灭，把石块向左推下至中间层，主角下落到底层，将底层石块往左推到靠墙，回到中间层将石块压住开关，平台上升。

4.待公主走上平台后，将中间层的石块移开，平台下降到底层后即可右行过关。

11-6

1.首先要拉动中间的拉杆，由于有斧骑士把守，需要在左侧引起攻击，利用高低差躲开斧头并跳其身后拉动拉杆，右侧平台降下可通行。

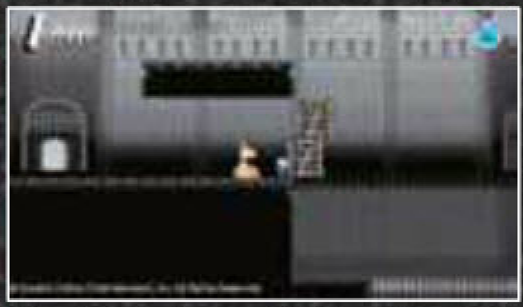
2.右行利用绳索连接石球，再割断绳索来砸死斧骑士。左侧斧骑士亦引到石球处砸死。

3.清完敌人后回到左侧大量箱子处，将最右边箱子向右拉一格，上升水位，抱公主持续右行即可。

11-7

1.先经由左上平台跳跃来到右上方，将最上方的箱子向右推下，再来到右下，把箱子压住开关使传送带停住。

2.回到上方平台，将两个箱子如右图摆放，并向左推下尖刺。



3.回到左侧公主处，将两个箱子如左图摆放，向右推下，并让公主站在上方箱子顶端。

4.如右图将底端的箱子铺平尖刺，再上升水位即可来到右边，之后把原先压开关的箱子不断右推即可过关。

11-8

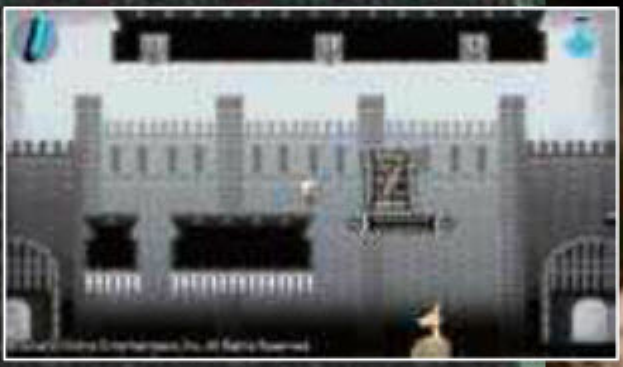
1.将公主留到门前，顶端石块向右推下，来到第二个拉杆前，拉动拉杆打开第二道门。

2.引右侧斧骑士左行，期间将超级炸药桶推至平台右边缘，待斧骑士靠近后火魔也正好出现点燃炸药桶，清场。

3.待炸药桶再生，推到最右侧石墙处，回到第二个拉杆前，待火魔出现后骷髅形态不停向右抽打直到点燃炸药桶，炸开石墙同时再次清场。

4.回到公主处，拉动第一个拉杆让其通行，之后不停右移石块直至填补右测空缺即可。

11-9



1.抱起公主将其送到传送带的尽头，然后到上层向右推下箱子，立刻下落抱起公主躲避暗箭。

2.将公主带到右侧的移动平台处，跳上上方拉杆，王子形态下站在右侧拉动拉杆，并立刻向右落下抱起公主。

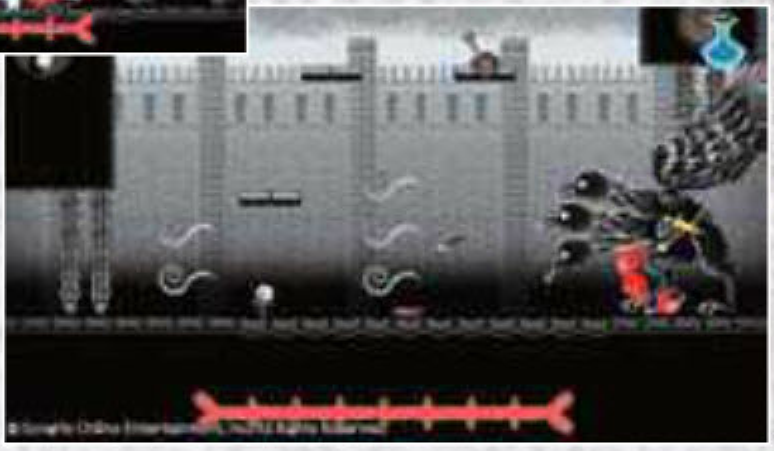
3.抱着公主经由上方持续前进，解决一个敌人后带公主下落即可。

8-10 BOSS战：三头鸟

BOSS攻击方式

发射三条激光，其中黄色和蓝色为斜向，红色为竖向，可以在激光的间隙中躲，但是斜向的相对难躲一些，可以考虑找安全位。

使出巨大斩击，有一定准备时间，一击必杀，需要在平台上方躲避。



向左吹风并不停放出羽毛，需要通过跳跃来引羽毛持续射偏。

躲避BOSS攻击的同时尽量踩住下方的按钮，使右上方的大门缩回，待大门完全缩回时立即拉动右上平台的拉杆，即可放下大门对BOSS使出会心一击，反复三次即可消灭BOSS。总之踩按钮的时候不要贪心，以躲避攻击为主。

STAGE 12 BASEMENT

本关主角将独立行动，不再陪同公主。

12-1

1.先将左下的箱子右移靠墙，拉动左上拉杆使水位上升，在将上方平台的箱子右移推下。

2.回到中间，将箱子右移至水面，拉动中间拉杆使右侧水位下降，再将箱子右移到底，恢复水位，站在箱子上二段跳至右对岸即可。

12-2

1.先从下层右行，拉动拉杆使挡住去路的大门收起。

2.回头来到上层，将上箱子从右侧推下，期间注意清理碍事敌人。

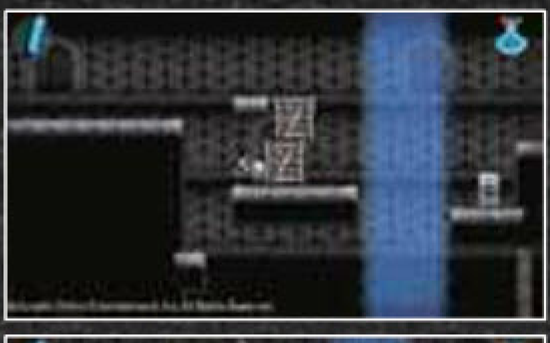
3.将下层的箱子向右推至边缘，站在箱子上二段跳至右对岸即可。

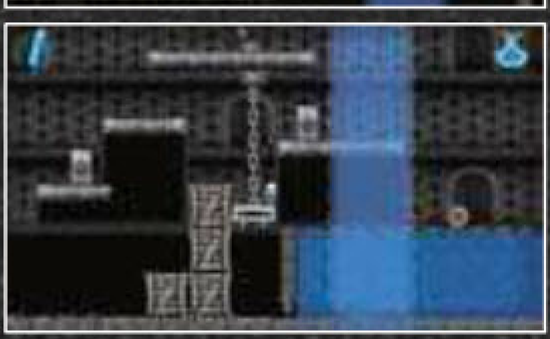
12-3

1.站在第一个跷跷板的左侧，待右侧翘起到头后向右走，并借助翘起的高度来到左上方的拉杆处，拉动拉杆使瀑布被挡住，持续右行即可过关。

12-4

1.先旋转中间的机关打开第一道门，将两层木箱借助左侧一个小平台稍稍错开后向右推下至底层，持续右推至尽头箱子处，并将上面的箱子推至右边箱子正上方。





2.回到上层，将中间的箱子向右推下，令三层箱子整齐地堆在一起。

3.旋转右侧机关上升水位，再将浮起的箱子推到移动平台上，拉动上方拉杆使移动平台上升，再将箱子右移至边缘，站在箱子上二段跳至右对岸即可。

12-5

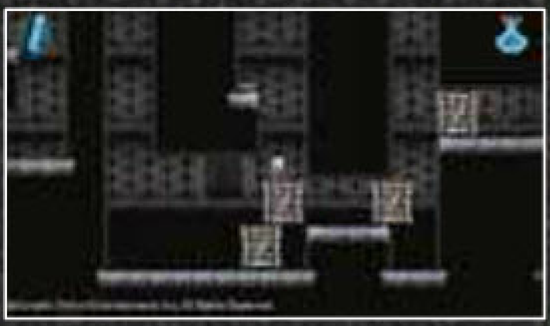
1.拉动拉杆让水位下降，待下降到一定程度后再次拉动上升水位，并借助右侧浮在水面的破烂箱子来到第二个栏杆处。

2.拉动拉杆，并立刻右行借助破烂箱子来到对岸。速度要快，否则会被挤死。

3.经过天秤、并躲避回旋镖敌人来到即可过关。

12-6

1.来到上方，把压住开关箱子从左侧推下，水位下降。



2.待水位降到底时将箱子推到右侧靠墙，再将其他箱子按图摆放。

3.踩住中间的开关让水位上升，上升到一定程度后借助箱子的高度来到上层，解决掉一个敌人，再将右侧的箱子从左侧推下，并一阵下落。

4.将挡住去路的箱子向右推下，并用右侧的箱子压住开关，水面上升，借助左边箱子来到上层，右行过关。

12-7

1.待右上方的石球摆动到左边时割断绳索，让其压住右上平台的开关，左下的通道打开。

2.接着将其余三个石球绳索都割断，并分别经由左下空缺填补底层的三个空缺。

3.待第三个空缺填补并压住开关后，回到石球房间，将原本压住开关的石球推下，并送到底层右尽头的移动平台处。

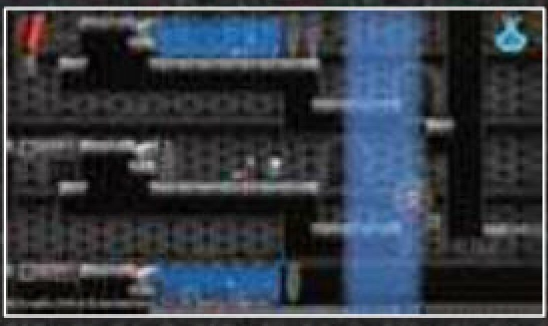
4.拉动拉杆上升移动平台，站在石球上，并用白粉笔连接绳索，石球摆动到右方挡住瀑布时向右落下，继续右行即可过关。

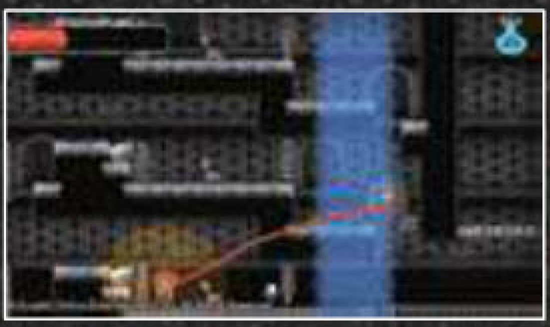
12-8

先经由上层来到中段分歧处，再经由上层右行到空缺处落下，继续右行即可过关。

12-9

1.先拉动上层拉杆，再拉动中层拉杆，将超级炸药桶移至如图位置。





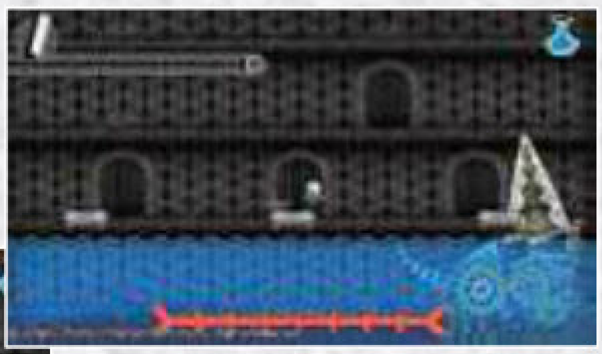
2.回头先拉中层拉杆，再拉上层拉杆，然后引燃下层的蜡烛，再引燃炸药桶，炸开右侧挡路石墙。

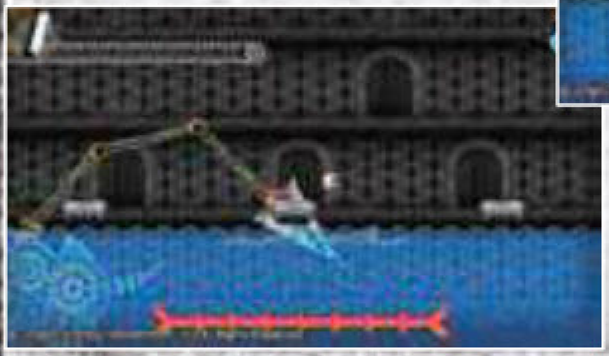
3.拉动上层拉杆，一路右行即可过关。

12-10 BOSS战：机械鱼

BOSS攻击方式

露出尖刺在浅水处来回划行，原地二段跳躲避即可。





浮出水面向面朝方向的平台处伸出尖刺砸击，离开该平台即可。

先潜入水底，震动后，从水底猛地露出头，需要避免在同一处平台停留。

正常情况下是攻击不到BOSS的，但该BOSS亦是完全按照顺序重复以上三种攻击，只要躲避完前两种攻击，立刻踩住中间平台的按钮传送下炸药桶，然后经由炸药桶来到上层传送带处，静等BOSS使出第三种攻击，当BOSS头露出的一刻向右侧跳跃避免被伤及、并落下在中间平台。这时BOSS由于被炸药炸伤进入昏迷状态可给予痛击。之后再重复一次以上步骤即可解决战斗。

STAGE 13 RAMPARTS

本关开始主角可变为超级王子状态，并且仍旧是独自行动。

13-1

1.踩住开关让平台右移，二段跳来到上方。

2.打倒或避开斧骑士，将左侧炸药桶推下，并一直石墙前引爆。

3.解决敌人后拉动拉杆，随移动平台上升至上层后即可过关。

13-2

1.拉动拉杆来到上方，骷髅形态踩住上方墙壁边的开关令左侧移动平台伸出，借助平台来到上方箱子处，向右推下，并将其压住下方的开关使右侧移动平台下降。

2.将底层的炸药桶运到石墙前并引爆，从右侧不停向上跳跃即可过关。

13-3

拉动拉杆后小心地不停向上跳跃即可，建议使用骷髅形态更加利索。到达最上层后过关。

13-4

1.来到上层，通过重力翻转，将两个石块堆至图示位置。

2.恢复重力，拉出炸药桶并从右侧推下，进入反重力将其移至右上方石墙处引爆即可。

13-5

1.来到上层，解决掉回旋镖敌人后将石块从右侧推下。

2.回到下层，将炸药桶从右侧推下，进入反重力，炸药桶经由传送带被送至右上方，跟上并将其推入上方石墙缝隙，然后引爆。

3.到达最上层后需先将斧骑士解决，暴力解决或引起其火光前均可，拉动左侧尽头的拉杆开启右边大门即可过关。

13-6

看准向中间挤压尖刺阵的空隙，不断向上跳跃到顶层即可。期间的回旋镖敌人注意解决。

13-7

经由传送到上层拉动拉杆后移动平台徐徐上升，不过可以在上升到一定高度后借助左右平台自行跳跃爬升，注意一下回旋镖敌人即可。解决最顶端的斧骑士后过关。

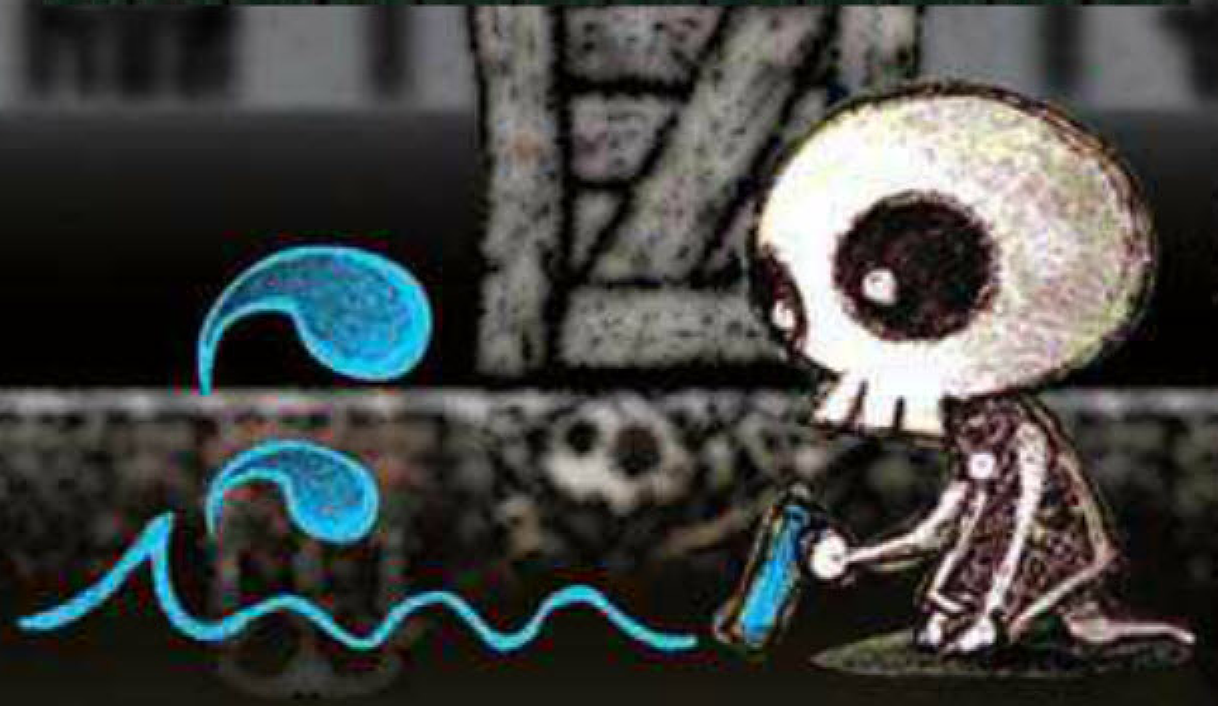
13-8

1.开局即进入反重力状态，到上层后点燃中间的蜡烛停止两个斧骑士。

2.站在图示位置使用左行落下（反重力状态为上升）后立刻向右跳跃的操作来到上一层。

3.站在两个斧骑士中间的平台向右跳入缝隙，来到最上层。

4.小心躲避中段的尖刺，到右上方恢复重力即可过关。



13-9

1.小心地经由摆动石球来到左上方，其中上方的一个小恶魔敌人非常讨厌要优先解决。

2.骷髅形态站在左上摆动石球的右边缘，待其摆动到最右侧时向右二段跳即可到达右上方台阶，继续上行即可过关。

13-10

1.躲机关关卡，第一层在王子形态可经由顶上的小缝隙二段跳直接来到上一层，不成功的话用骷髅形态经由右方秤砣阵来到上一层。

2.第二层的上下移动转刃，需要在转刃刚向右移动的时候同时跟上向右，并在阶梯中段位置向右二段跳躲避。

3.第三层经过一个传送带，不要碰到尽头尖刺向上方跳跃，解决一个敌人后来到最上层迎来胜利。

STAGE 14 RECEPTION HALL

本关为BOSS车轮战，玩家需要连续击倒之前碰到的5个BOSS（女魔人LADY DARK除外），最后经过一场象征性的杂兵战后击倒沙包魔法师。

虽然这个时候主角已经进入超级王子模式，不用担心变身能量的消耗，但是相对的每个BOSS都有稍许的加强。BOSS的基本打法和玩家之前遭遇的类似，这里主要介绍一下几个BOSS的加强点。

14-1 BOSS战：大锤胖子（第一大关BOSS）

落地和砸击带有大爆炸效果。

具体打法没有任何区别。

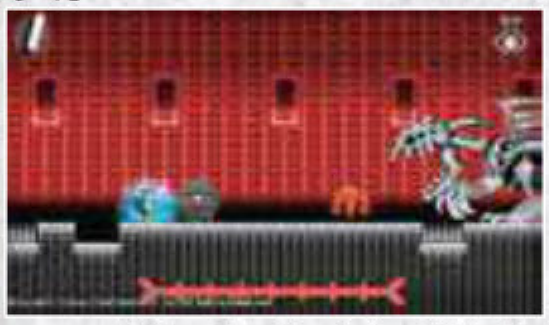
14-2 BOSS战：厨子（第三大关BOSS）

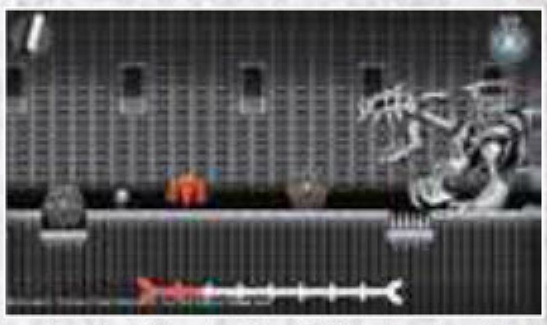
BOSS到达平台边缘时，需要两次三连击才能击退。

准确的说这点变化反而是变得好打了，省去很多打铃铛的时间。

14-3 BOSS战：龙骨（第六大关BOSS）

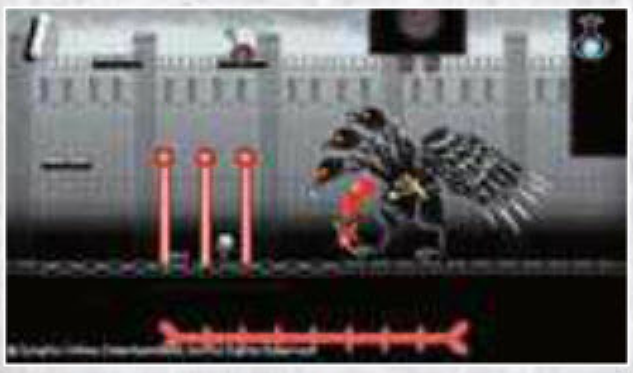
狂叫吹风并召唤炸药桶和火怪的攻击，第一次和第三次的配置有变化，第二次为原来的第三次。





第三次注意要先引火魔点燃左边的桶，不然之后的激光是躲不掉的。

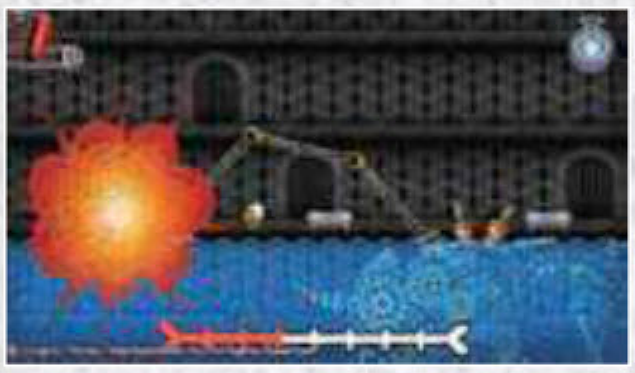
14-4 BOSS战：三头鸟（第11大关BOSS）



三道激光柱的间距缩短。

直线型的红色激光可以考虑在激光之间躲，斜向的最好还是找绝对安全的地方为好。

14-5 BOSS战：机械鱼（第12大关BOSS）



顶端传送炸药桶的传送带速度变慢、尾部砸击附带大爆炸。

大爆炸影响不大，炸药桶需要在BOSS尾部砸击之前至少移动到传送带靠左1/3到1/2的位置。

14-6

走一小段杂兵路（斧骑士可从上方平台绕过），就能看到完全不会攻击的沙包魔法师，果断把愤怒发泄在它身上吧！

STAGE 15 ROOF

15-1

1.逆时针转动机关，让公主站在有石块的旋转平台上方，并运送到右侧。

2.把公主送上旋转平台，顺时针旋转机关传送至右侧即可。期间注意火焰空隙。

15-2

1.来到上层，点燃左上的炸药桶。

2.经由底层来到右上，将炸药桶经由移动平台移到底层左侧按钮处并压住。

3.将上层中间左石块往左拉动直至从左侧推下，期间需从底层绕一次路。

4.将上层中间右石块向右推下，并放置在右侧开关移动平台的右侧。

5.将炸药桶移至右侧开关移动平台上，站在炸药桶上从右上引来火苗，在即将点燃时踩动开关上升平台，可炸坏右上石墙。

6.将底层的石块分别压住两处开关，回到公主处送到上层，并清理敌人即可通行。

15-3

1.进入反重力，将箱子堆成如图的位置，同时点燃右侧蜡烛。

2.恢复重力，将中间水位上升，向右拉炸药桶，并通过重力反转将其送到右侧石墙前点燃。

3.回到公主处，通过重力反转，将公主处送到中央的箱子上，将箱子移动到右侧靠墙再上升水位，接着按照上一步运送炸药桶路线持续右行即可。

15-4

抱起公主经由两个钟摆和三个秤砣阵后，来到连续的强制卷轴移动平台阶段。前面几个没有什么难度，最后的大门下压阶段一定要抓准节奏。来到最上层后速度解决一个树形敌人并填补空缺即可过关。

15-5

1.分别将中间上方的和右上平台的炸药桶移到如图位置，一次全部点燃。

2.将中间上方的箱子向左推下，令其和底层的铁块叠在一起。

3.回到公主处，升高水位缺口处的箱子上浮通行，将公主送到三层重物上方，移动重物至右侧靠墙，持续右行即可过关。

15-6

再次迎来传送带秤砣阵，活用跳跃拖板轻松过关。

15-7

1.将上方平台左侧重物依次推下，如图所示。

2.将公主接下台阶，将重物依次右推，最终令炸药桶落下最底层，并让公主站在上面，将炸药桶推至右侧靠墙，升起水位将公主送至右对岸。

3.将上方平台左侧炸药桶点燃，之后立刻将平台上剩下的重物向右推下。

4.回到下层，将箱子右推填补空隙，抓紧抱住公主右行即可过关。

15-8

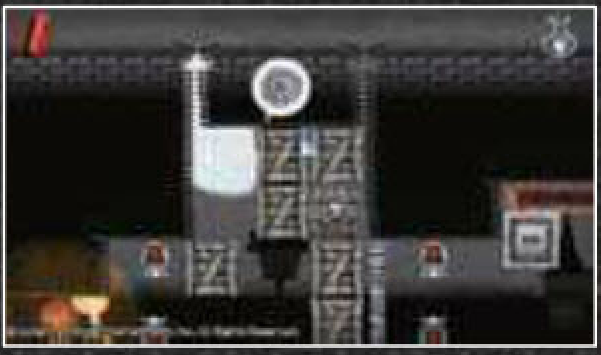
战斗关卡，先到左下角爬虫、黏黏怪区拉动拉杆，再到右下角裙子怪区拉动拉杆，最后回到上方，到右侧尽头拉动拉杆，这时回程的路上出现三个斧骑士，这次不能躲了，只能硬碰硬全部消灭。清场后到最左侧抱起公主送至右尽头即可过关。

15-9

1.进入反重力，将左下箱子往左拉一格如图。

2.恢复重力，推下炸药桶，将重物如左图摆放。

3.再次反重力，将右上箱子向右移，下方箱子上升的时候小跳避免被砸死。

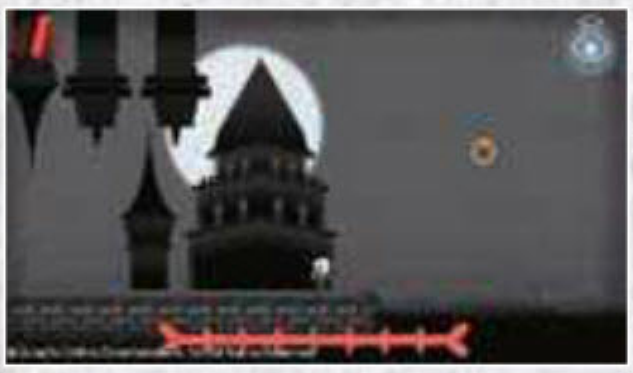


4.回到公主处，点燃炸药桶炸开石墙后，将箱子如下图放置，抱公主到达右侧。

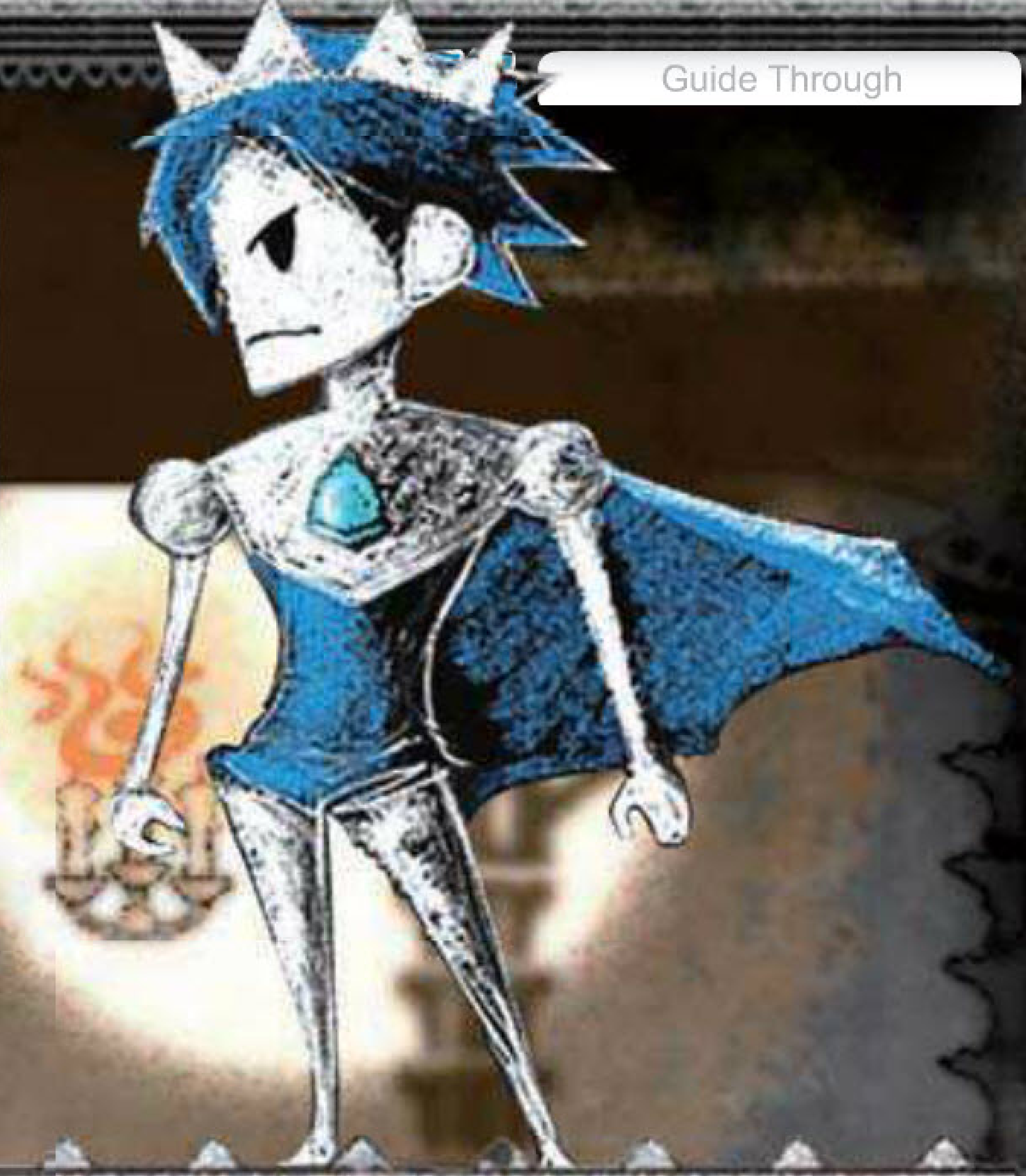
5.将铁平台下方的箱子如下图放置，期间平台被烧红后需要恢复重力待其冷却方可继续。

6.恢复重力，带公主来到转刃阵前，反重力后将公主送至转刃顶端正中间处，放下公主仔细观察转刃活动，有一刻下方和中间的转刃会同时运动，抢在这一刻恢复重力即可安全来到下方。最后带公主右行即可过关。

15-10 BOSS战：女魔人二回战



和8－10的同BOSS战斗没有太大区别，只是召唤出来的杂兵变成了独眼怪，此外BOSS的防御力上升。



STAGE 16 ANOTHER WORLD

15-10 BOSS战：最终决战

BOSS攻击方式

1.准备动作为头向左倾：从体内放出短距离武器。拉开一定距离即可。

2.准备动作为头向右倾：从地面不停放出呈半圆轨迹移动的白龙。BOSS披风左侧的尖角位置为绝对安全位，期间可痛击。BOSS HP2/3以下时白龙数量变多，安全位无变化

3.准备动作为单手高举、身体抖动：向左吹风并出现多个高台。第一时间到达右上角并成功攻击头部4次的话，BOSS会晕倒，这时可落地痛击。

一段时间后BOSS会伸出巨嘴，被打中一击必杀。拉远距离即可躲避。

若没将BOSS击晕，过一段时间风就会停并且高台下降，注意高台落地时会附带爆炸。BOSS HP1/3以下时会在吹风期间蓄力、之后横向发出巨大激光，必须要在高处躲避。期间供玩家攻击头部时间有所缩短。

4.准备动作为全身静止双臂弯曲、之后单手高举：画面中间出现两头虫型怪物：需三次攻击打倒，主要是配合其他方式的攻击牵制玩家，应第一时间击倒。若碰到虫怪未消失而BOSS开始放白龙的情况，虫怪会在期间复活并向玩家移动，注意回头再次击倒。

最终BOSS的几种招式规律非常明显，HP在2/3和1/3时攻击模式会略有变化，但换汤不换药、不难对付。主要是BOSS血较厚，玩家需要有一定耐性。每种攻击方式之间BOSS都会有短暂的硬直，但尽量不要贪刀，特别是主角攻击中碰到BOSS放短距离武器，是一定躲不掉的，能有效打击BOSS的机会很多，不差这几刀，切忌因小失大。

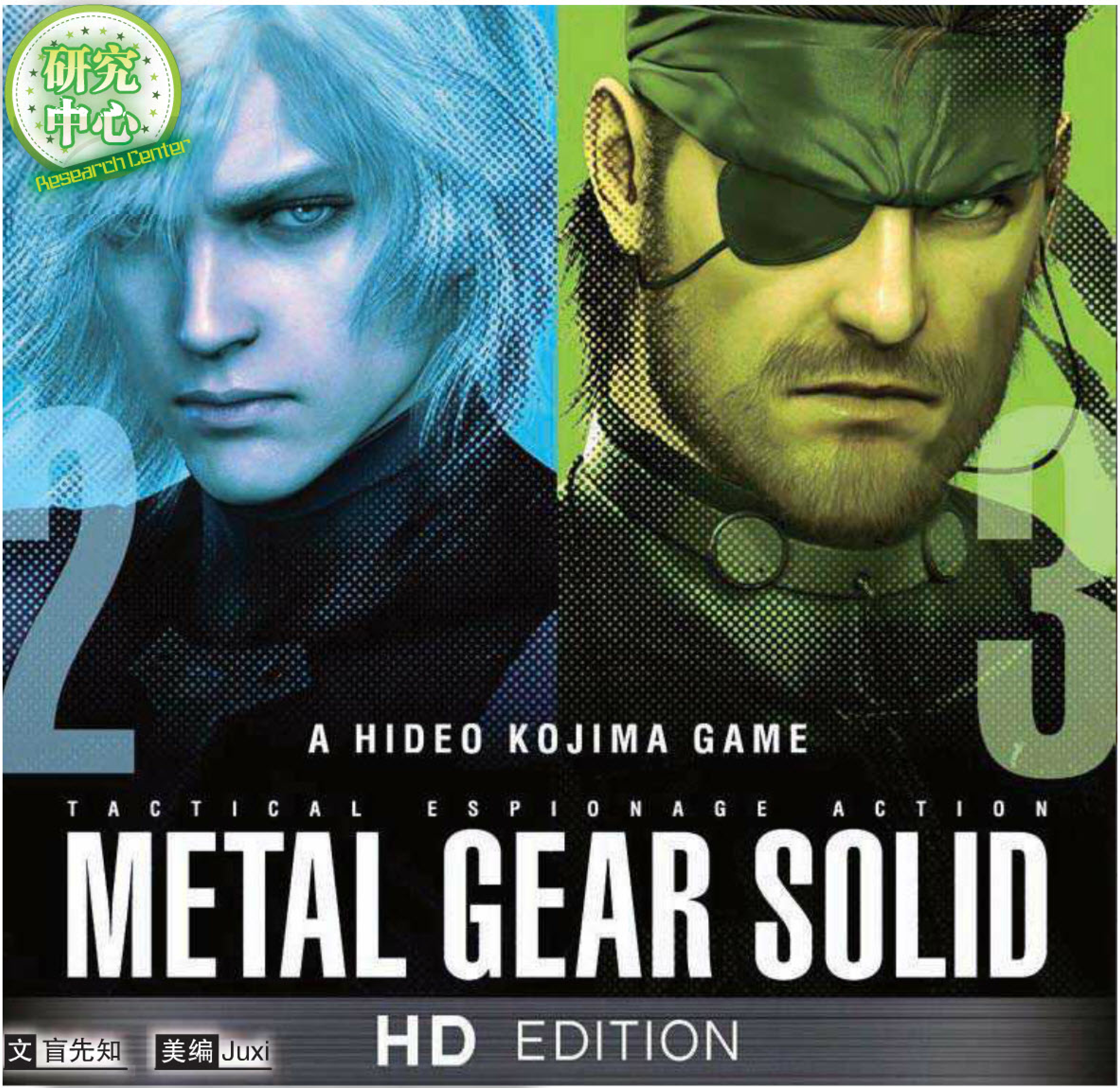
玩后感

游戏整体素质相当不错，玩法简单但难度却不少，画面灰暗表现方式却十分可爱有趣。加上极其优惠的价格（尤其是下载版只需1800日元），是近期值得一玩的平台ACT作品。

NINTENDO 3DS™
FLAME RED
SUPER MARIO 3D LAND
INCLUDED
PRE-INSTALLED!
Inclus et préinstallé!
¡Incluido preinstalado!
3D MODE AGES/ANS 7+
SEE BOTTOM PANEL
VOIR PAROI INFÉRIEURE
VER INFORMACIÓN EN LA PARTE INFERIOR

NINTENDO 3DS™ XL
3D MODE 7+
90% LARGER SCREENS
MARIO KART 7
INCLUDED
PRE-INSTALLED!
Inclus et préinstallé!
¡Incluido preinstalado!

研究中心 Research Center



文 盲先知　美编 Juxi

《潜龙谍影 HD版》是PS2平台上的经典作品复刻合集，这款合集包括了完整的《MGS2》和《MGS3》两款作品，分别对应1个白金和45个其他奖杯，也就是说这款合集一共包括了2个白金和90个其他奖杯。由于涉及奖杯的相关收集要素内容庞大，因此本辑我们将白金奖杯的相关攻略以研究中心的方式和大家见面，希望大家可以通过本篇研究来成就全奖杯之路。

PSV　ACT　动作·潜入

潜龙谍影 HD版

Metal Gear Solid HD Collection

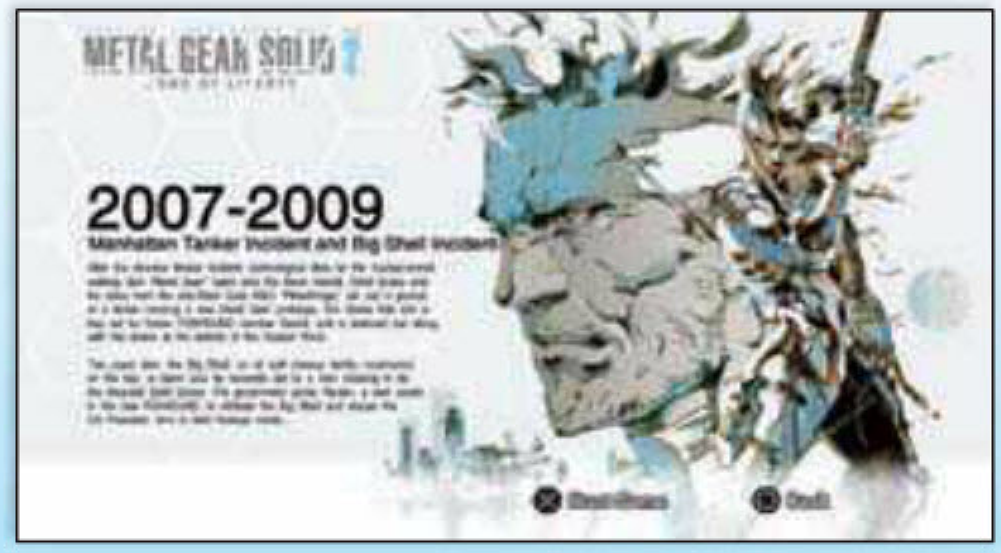
Konami	港版	2012年6月12日
1人	299港币	对应PS3版存档互通

白金要点攻略

潜龙谍影2 自由之子

◆白金难度：10◆白金所需时间：100小时

◆在线或联机奖杯：无◆硬件需求：无



白金	1	金	4	银	5	铜	36

白金综述

《MGS2》全奖杯的难度比较高，其中数百个VR任务全过关费时费力，个别任务也非常难打。全狗牌收集需要打穿Plant篇的5个难度（包括难度相当高的Extreme难度）并且所有狗牌一个不落。0发现通关虽然可以在最低难度用隐形迷彩完成，但是想要做到也不是那么简单。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	Extremely Solid	获得所有其他奖杯
金	Virtually Impossible	完成所有VR mission和Alternative mission
金	A Cut Above	在任意难度完成Tanker篇与Plant篇
金	Complete Stealth	未触发一次警报（Alert）的情况下通关
金	Great Dane	获得Plant篇的所有狗牌以获得Blue Wig
银	No Boss of Mine	完成BOSS挑战模式
银	Moving Day	收集所有的纸箱
银	Tell Me a Tale	完成Snake传说关卡
银	In It to Win It	在50个VR mission或Alternative mission中获得第一名
银	Who Ya Gonna Call?	在Hold No.2中拍摄一张灵异照片
铜	Lights Out	击败Olga
铜	Spaghetti Cinema	遇到Revolver
铜	Bomb Squad	学习如何拆除C4炸弹
铜	Party's Over	击败Fatman
铜	Thanks, Ames	了解总统所在的位置
铜	No–Fly Zone	击败AV–88 Harrier II
铜	Vampire Slayer	击败Vamp
铜	Bohemian Candidate	遇到James Johnson总统
铜	I Think You Need a Hug, E	找到Emma
铜	Sharing Is Caring	与Olga成为朋友
铜	No Ray, Jos é	击败Metal Gear RAY
铜	Another Snake Bites the Dust	击败Solidus Snake
铜	Vamp Eyer	在通关动画中找到Vamp
铜	Animal Control	获得一块狗牌
铜	Yorkie	获得Bandana
铜	Poodle	获得Tanker篇的Stealth Suit
铜	Beagle	获得Brown Wig
铜	Shiba Inu	获得Plant篇的Stealth Suit
铜	St. Bernard	获得Orange Wig
铜	Bye Bye Big Brother	击毁15个监控摄像头
铜	Down in Smoke	用灭火器迷惑一名敌人
铜	To Catch a Predator	用美女杂志诱惑一名敌人
铜	Sexting	给Otacon传送一张海军没穿裤子的照片
铜	Hurt Locker	将一名敌人置于柜子中
铜	Don't Taze Me, Bro	累计麻醉100个敌人
铜	Nothing Personal	累计扭断30个敌人的脖子
铜	Rent Money	累计打晕30个敌人
铜	Johnny on the Spot	在2处不同的位置偷听Johnny的话
铜	Kissing Booth	在柜子里亲一张海报
铜	Silence is Golden	累计打坏敌人10个对讲机
铜	Steamed	累计用蒸汽杀死5个敌人
铜	Snake Beater	在看美女时与Otacon联系
铜	Love Hurts	观看Rose杀死Jack的动画
铜	Photo Finish	获得数码相机
铜	Steel Grip	将臂力升级至Lv3
铜	Piece of Cake	完成一个VR mission或Alternative mission

- **Lights Out** 铜杯
- **Spaghetti Cinema** 铜杯
- **Bomb Squad** 铜杯
- **Party's Over** 铜杯
- **Thanks, Ames** 铜杯
- **No–Fly Zone** 铜杯
- **Vampire Slayer** 铜杯
- **Bohemian Candidate** 铜杯
- **I Think You Need a Hug, E** 铜杯
- **Sharing Is Caring** 铜杯
- **No Ray, Jos é** 铜杯
- **Another Snake Bites the Dust** 铜杯
- **A Cut Above** 金杯

剧情流程的奖杯，任意难度下按照Tanker–Plant的顺序打通整个游戏即可获得这些奖杯。

- **Animal Control** 铜杯
- **Yorkie** 铜杯
- **Poodle** 铜杯
- **Beagle** 铜杯
- **Shiba Inu** 铜杯
- **St. Bernard** 铜杯
- **Great Dane** 金杯

狗牌收集系列奖杯。收集狗牌是《MGS2》中费时费力的一项收集要素，当收集了一定数量的狗牌后，玩家可以获得特殊道具作为奖励。在Tanker篇收集50个狗牌可以获得Tanker篇专用无限弹药发带（Bandana），收集76个狗牌则可以获得Tanker篇专用隐形迷彩（Stealth Suit）。Plant篇中，收集80个狗牌可以获得棕色假发（Brown Wig），收集120个狗牌能获得Plant专用隐形迷彩（Stealth Suit），160个狗牌会换来橙色假发（Orange Wig），集齐所有狗牌的奖励就是Blue Wig和“Great Dane”的金杯。

潜龙谍影 HD版

在未被发现的情况下接近敌兵并按□键举起武器威胁，敌兵会举起双手，这时来到敌兵正面，在第一人称视角下用武器对准敌人的头、心脏或鼠蹊部（即腹股沟），敌人会吓得瑟瑟发抖，第一次对敌人使用这个动作时，他就会把身上所带的狗牌（Dog Tag，也就是军牌）抖到地上，捡到即为收集完成，即使GAME OVER接关再来也算收集到。一些敌人比较大胆，被指着头时不会乖乖交出狗牌，这时用杀伤性武器放空枪或者射击敌人的非要害部位，或者换Stinger之类的重型武器直接对准敌人，敌人就会被吓得乖乖交出狗牌。但是要注意不能把敌人打死，否则这周目游戏中都不会再出现他的狗牌。在一些敌人比较密集的区域可能直接威胁会被其他敌人发现，这时可以先将附近敌人全部麻醉，然后用Coolant将其喷醒或不装备武器反复按□键抬起放下晃醒，这样可以一个个地收集。使用Scope观察敌人时，对准敌人将镜头拉到最近，如果该敌人的狗牌已被收集，按△键就会显示敌人的资料，不显示的话就是还没有获得他的狗牌。游戏的5个难度（European Extreme除外）中狗牌分别独立，敌兵的配置、狗牌总数量也不太一样，也就是说玩家至少要通关5次才能收集全部狗牌。在主菜单Special→Dog Tag Viewer中可以读取存档，查看每个难度中的狗牌收集情况，通关一次后还会列出所有士兵的位置（包括未收集到的），玩家可以根据这里的信息进行收集。只有关卡中正常出现的敌人会带有狗牌，响警报出现的增援士兵不会有，一些位置特殊的敌人也不会有狗牌，如Strut L上无法接近的敌人等。由于篇幅有限，这里就不列出全狗牌位置了。

▲使用Therm.G可以明显的看出敌兵胸前的狗牌，用这个道具也能鉴别敌兵身上是否有未收集的狗牌。

有些敌人所在的位置比较特殊，或是需要玩家来到特定地点才会出现。Tanker篇的狗牌收集难度较高，从最左侧门进入Deck-A，crew's lounge可以发现坐在台子上的小兵。来到Navigational deck，wing右侧时会出现新的巡逻兵。进入Deck-D, crew's quarters左侧的储藏室里，地图中央会刷新一个小兵。击败Olga后抖她的身体可以获得她的狗牌。Hold No.1、2和3的上层平台上可能会有小兵（不同难度下），需要使用攀爬操作来到达他们所在的位置，高难度下Hold No.1里穿短裤的士兵也带有狗牌，需要将周围的士兵都麻醉。Plant篇中收集难度较低，没有来到特定地点才会出现的小兵，但是在剧情过后个别位置的敌兵配置会发生变化，如Strut A、Strut C、DE connecting bridge等处。玩家可以用上面提到的方法重新鉴别是否收集过敌人的狗牌，与鹞式战机战斗之前，Shell 1都是可以自由活动的，玩家在这个时候可以仔细搜索。另外还有两个隐藏的狗牌：与Fatman战斗过后拖动Fatman的身体会抖出一个狗牌；在Arsenal Gear中的Ascending Colon与Snake合流时将其打晕，也能抖出狗牌。

Piece of Cake 铜杯

In It to Win It 铜杯

Virtually Impossible 金杯

VR任务系列奖杯。在主菜单中选择Mission选项即可开始VR任务，完成任意任务即可获得铜杯。在完成任务后，系统会列出该任务中得分的前3位，默认前3位为系统预设的分数，玩家只有超过预设分数的第一名才能获得第一，在50个不同的任务中获得第一即可解锁银杯。最后，完成所有任务会赢得金杯作为奖励。关于VR任务详见后文的要点介绍。

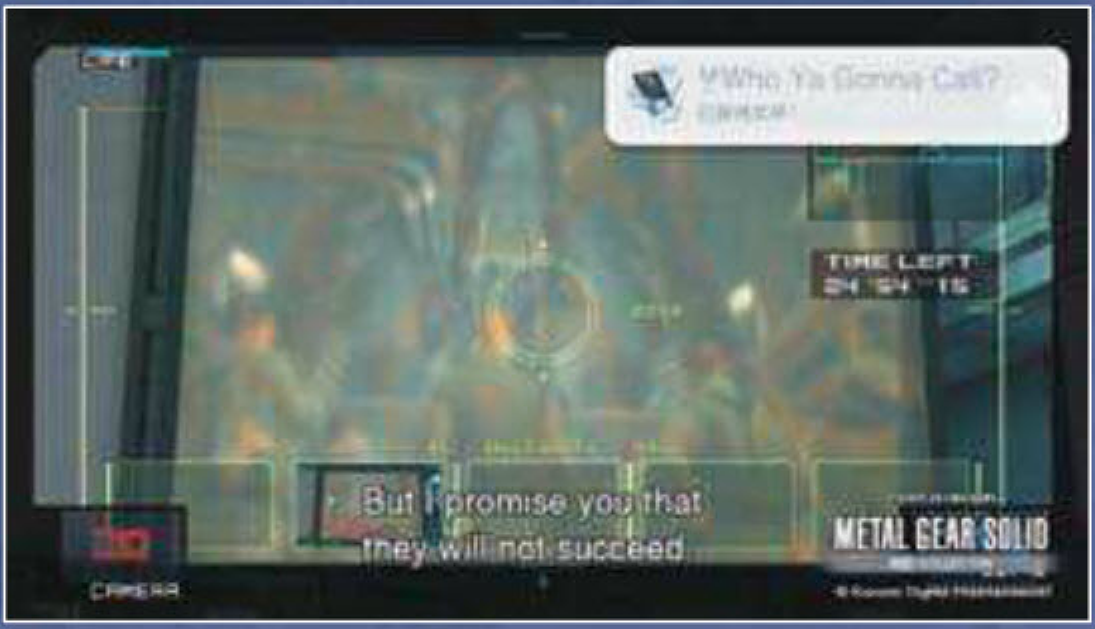
Vamp Eyer 铜杯

在通关之后的动画中，有一段Snake与Raiden谈论狗牌的场景，这时背景中会出现一辆车，Vamp就站在车旁边。这时点触控屏上Vamp的位置拉近镜头观察，即可获得此奖杯。如果这时没有看到的话，之后Raiden与Rose的对话中还会再出现一次Vamp所在的角度。如果怕错过可在与Solidus战斗时存盘，一旦发现错过，可以读盘打完BOSS再看一遍。

■点击图中红圈位置即可。

Who Ya Gonna Call? 银杯

在Tanker篇中，来到Hold2后，士兵方阵后方放有一台投影仪。在旁边按△键可以切换投影仪所投影的屏幕，当投向右屏幕时，对着屏幕拍照时可以照到小岛秀夫的鬼脸，不过要听到Snake发出“grrrr”的音效时才算获得奖杯，照片只要拍下就可以，不需要传给Otacon，玩家可以在此多尝试几次。



Johnny on the Spot 银杯

Johnny是系列一贯的搞笑人物，其特征是肠胃不好随时拉肚子，本作中有两个位置可以听到他的讲话。一是在Shell 1 B1，在和Ames谈话的剧情中，用指向麦克风偷听Ocelot时，将麦克风指向左边，就能听到厕所里Johnny说话。二是在掩护Emma过海时，Emma全程会两次走到建筑后方，第二次进入建筑后方前，用指向麦克风对准Emma就能引发她和Johnny的谈话，如果晚了有可能会错过事件，这里建议提前存盘再尝试。

Steamed 铜杯

Tanker篇的船舱内有很多管道，射爆管道冒出的蒸汽可以烫伤敌人，建议在Very Easy难度下故意引发警报，将来增援的敌人引到管道处再射击管道，一次就能烫死数个敌人。或将敌人打晕后拖到管道旁再射击管道。

To Catch a Predator 铜杯

在Plant篇中可以找到一些美女画册，放在敌兵经过的路上他们就会被吸引住趴在地上看。最简单的完成方法是进行Snake的VR任务Sneaking-level 09，关卡中就有要用的书。

Photo Finish 铜杯

在Tanker篇中默认拥有的相机不算。在完成一次Tanker篇后玩家会获得相机作为奖励，即可解锁此奖杯。或者在Plant篇用Raiden来到Strut E中Parcel Room的B1，仔细搜索一下也可以获得相机。

Steel Grip 铜杯

背靠栏杆按△键可以翻出去并悬挂在栏杆上，这时血条下面会显示握力条，悬挂时握力条会不断消耗，如果全部消耗光角色就会抓不住而掉落。在悬挂时双手向下滑动背触板，角色会做引体向上的动作，累计做满100个握力条就会升级。有双层栏杆的地方，挂在上层栏杆上后按×键落下，落到下层栏杆时看准时机按△键可以抓住，这一落一抓相当于做10个引体向上，能节省不少时间。Tanker篇的Engine Room和Plant篇的一双层些联络桥上都有这样的地形。

升2级即可完成此奖杯。

Moving Day 铜杯

Tanker篇共2个纸箱，Crew's Quarters Deck D东边的储藏室中有Box 1，而在击败Olga后，该场景（Navigational Deck）的东边部分可以找到Wet Box。Plant篇中有5个纸箱：Box 1在Strut A的Pump Facility南部，学习拆炸弹的剧情过后可以进入，穿过一些管道即可看到。Box 2位于Strut F的Warehouse。Box 3处于Strut E的Heliport。Box 4在Shell 1 Core B2的电脑室里。最后的Box 5在Strut E的Parcel Room中。全部获得即可解锁奖杯。

潜龙谍影 HD版

Complete Stealth 金杯

正常完成这个奖杯需要熟悉游戏的关卡并熟练操作，还要有一点点运气。不过这项奖杯并不限制特殊道具的运用，所以如果获得了隐形迷彩的话，这个金杯就显得简单很多了。这个奖杯的限制是不能进入警报状态（Alert），被敌人发现但是未进入警报状态不影响奖杯，剧情中几次强制进入警报不计入这项奖杯的条件，如Tanker篇的杂兵战、Plant后期的两场天狗杂兵战等。Plant篇中如果不确定是否被进入过警报，可以将游戏存入另外一个存档中（不覆盖之前的进度），再故意自杀，接关画面左下方会显示到目前为止触发过多少次警报（ALRTNUM一项）。由于剧情中的警报也会计算入其中，所以游戏后期最终显示应为3，如果超过这个数字，这周目就无法获得该奖杯了。如果不慎被发现，可以死掉之后读档再来，要注意的是死掉后直接Continue仍会保留报警的记录，所以必须退出游戏重新读档。

No Boss of Mine 银杯

BOSS挑战模式会在玩家通关一次游戏后解锁，在主菜单选择Special后就可以找到，其玩法就是把游戏中的所有BOSS战轮流打一遍。为了方便起见，建议选择最低难度并用雷电挑战，因为雷电的剑技在一些战斗中有很好的作用。这里每个BOSS前的读盘时间相当之长，不要以为是死机了。

Tell Me a Tale 银杯

Snake Tales是一些小剧情关卡，流程都不长，难度大约是Hard难度的水准，默认关闭地图也可能会给玩家带来一些小麻烦，每个任务最后还要打一场Boss战。好在奖杯没有任何限制，杀人、警报、接关都不影响奖杯的获得，只要过关即可。这些关卡中没有动画，过场都以冗长的文字来表示，不想看的话可以连续按→键跳过，在游戏按SELECT键可以查看当前的任务目标，所以无需担心错过流程要点。

Bye Bye Big Brother 铜杯

用杀伤性火器（即图标显示为红色的武器）可以破坏摄像头，打坏15个即可获得奖杯，几趟游戏流程中遇到的摄像头远多于这个数量。实在觉得找不到的话可以在VR任务中的实景任务里刷。

▲Snake（MGS1）–Elimination Mode 07任务中初始位置就有2个摄像头。

Down in Smoke 铜杯

游戏一些场景中会有灭火器，向其射击会引发喷射，如果敌人在范围之内即可解锁奖杯。

Sexting 铜杯

在Tanker篇海军集中训话时，观察3个屋子里的海军士兵方阵，就可以发现有没穿裤子，只穿了一条短裤的士兵，拉进镜头为其照相并通过Hold 3的电脑传给Otacon后奖杯解锁。

▲这个奖杯需要将照片传给Otacon才能获得。

Hurt Locker 铜杯

将敌人打晕或杀死后，如果附近有柜子，先按△键打开柜门，再拿掉武器，空手在敌人处按□键，就会把敌人抱起来，这时推左摇杆将其拖入柜子里，主角会自动把敌人锁在里面，奖杯即告获得。

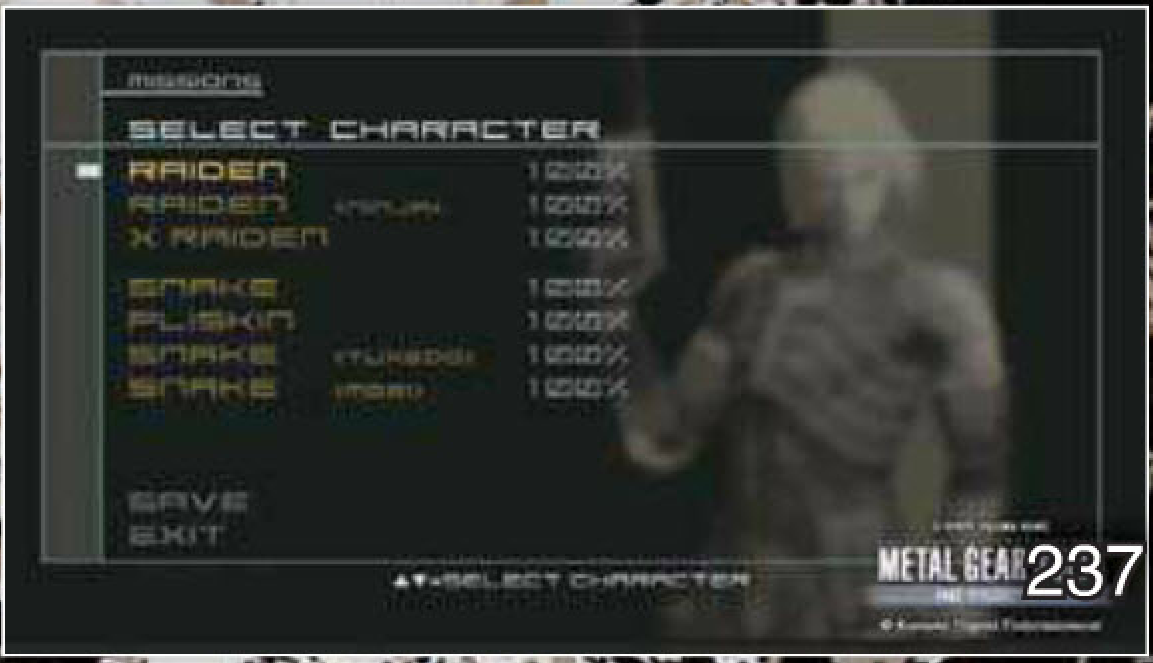
Don't Taze Me, Bro 铜杯

用M9麻醉枪击倒敌人即可，要刷的话可以在Very Easy难度故意触发警报攻击增援部队。

VR任务介绍

在主菜单选择MISSIONS进入VR任务模式。VR任务共有潜入（Sneaking Mode）、武器（Weapon Mode）、主视点（First Person Mode）、拆弹（Bomb Disposal Mode）、克敌（Elimination Mode）和威胁（Hold Up Mode）这6大类以及一些杂项任务（Photograph Mode与Variety Mode），充分挖掘了游戏的各项要素。初期玩家只有Raiden和Snake最基础的任务可选，随着玩家完成任务数量的增加，后续的人物和任务也会不断解锁。每个任务都有独立的完成目标，如到达指定地点、消灭固定数量的敌人、拆除炸弹等。有目标地点的任务中，过关的标志会在目标地点以蓝色的三棱柱表示，角色碰到就算过关，一些关卡中要消灭敌人或完成其他条件后目标才会出现。过关之后，系统会根据玩家的表现给玩家打分，影响分数主要有4个方面：剩余时间（Time），根据任务倒计时剩余时间给玩家分，完成任务速度越快分越高；弹药（Bullets），根据完成后玩家剩余弹药的数量给分，任务消耗弹药越少分越高；潜入（Sneaking Bonus），这项默认给玩家1500分，每被敌人发现一次扣500分；不杀人（No-Kill Bonus），这项默认给2000分，只要杀人就全部扣除。从记分方式可以看出，花费时间、弹药少，不被敌人发现且不杀人就可以获得高分，这就需要玩家观察关卡地形、敌兵位置和活动规律、炸弹位置——也就是背版，再找出最优的过关路线。所有模式中，潜入、克敌和威胁这三类任务的关卡不算太大，敌人位置也比较固定，难度相对较低，想要完成50个得分第一名的奖杯可以先从这几类任务中下手。不过需要注意的是，在后期关卡里会有一些隐形的敌人（包括其他模式的任务），玩家只能看到他们模糊的轮廓不容易发现，但是AP Sensor会感知到这种敌人，利用该道具能够有所帮助。另外，总体来说Raiden的任务较简单，而Snake的任务较难，尤其是Tuxedo版和MGS1版难度相当高，想要过关都要花一定时间去研究和练习。即使对游戏已经算是熟悉的笔者在这个模式中也花费了近50个小时的时间才将其全部完成，在挑战时一定以平和的心态去对待，尝试多次未果的时候建议做点其他的事情换换脑子，整理一下思路再挑战，或者到网上找一些攻略视频来参考。

下面是每一类任务的介绍以及一些难点任务的攻略。



Nothing Personal　铜杯

空手靠近敌人，不推左摇杆按□键可以勒住敌人，连续按□键可以将其勒死。由于警戒状态下的敌人不容易擒获，所以正常流程中多用这招制服敌人即可。有了隐形迷彩后很容易完成。

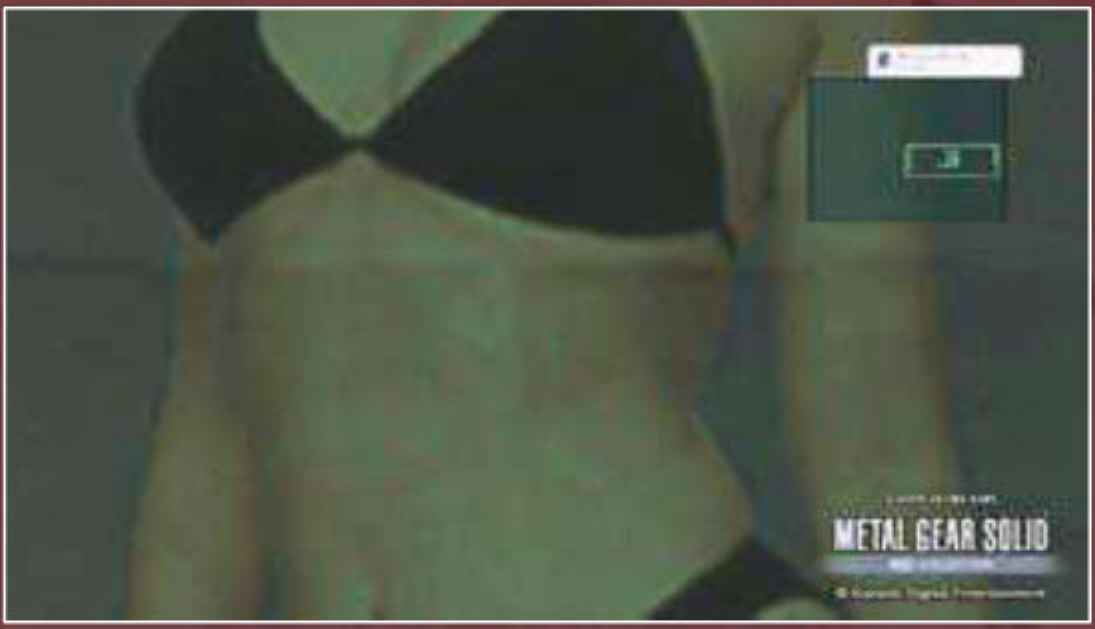
Rent Money　铜杯

按○键角色会出拳攻击，多次攻击就可以打晕敌人，按×键的翻滚以及从高处落下也都可以将敌人打晕。连按○键角色会使用组合技，最后一下会将敌人打飞，玩家可以尝试以略慢的速度有节奏地按○键，可以让角色只用拳攻击，这样可以一次性将敌人打晕。有了隐形迷彩同样后很容易完成。

Snake Beater　铜杯

Kissing Booth　铜杯

两个恶搞的奖杯。有些柜子门的里面会贴有美女海报，让Snake拉开柜门用主视点盯着美女时给Otacon电话会被他嘲笑并获得奖杯。再让Snake躲在柜子里面后蹲下并把视点朝向美女，向右拖动触控屏，Snake就会朝美女亲上一口并获得另一个奖杯。



Silence is Golden　铜杯

一些敌人身上会携带对讲机，用枪械向其射击就能打坏。另外，敌人在发现主角后会拿出对讲机报警，这时用轻型武器瞄准敌人手中的对讲机并开枪也可以破坏。

Love Hurts　铜杯

在通关之后会出现Theatre模式，玩家能够在这里看到游戏中的过场动画，并可以随意替换其中的人物模型。观看最后Raiden与Solidus对决的动画，并把这两人分别替换为Rose和Raiden，就可以获得该奖杯。

潜入模式
Sneaking Mode

潜入模式的任务又分为潜入（Sneaking）和克敌（Eliminate All）两项，潜入任务要求玩家在不被发现的情况下到达目标地点，如果被直接发现（出现红色叹号）即告任务失败需要重来（仅引起怀疑，即白色叹号时不会失败）。而克敌任务的关卡配置和对应的潜入关卡完全一样，只是在玩家消灭了所有敌人之后目标地点的过关标志才会出现。这个模式的任务需要观察敌人的视野、行动规律，通过观察和尝试就能摸清所有关卡中敌人的死角，从而快速过关。这个模式中得分的关键是过关的速度以及不杀人的奖励，由于初期的关卡中都有M9能够捡到，所以不用担心杀人的问题，只要找到可以快速过关的路线就可以了。

武器模式
Weapon Mode

练习游戏中各种武器的模式，这个模式中没有敌兵，玩家的攻击目标是一个个标靶，每击破一个标靶也会获得一定的分数，击破指定数量的所有标靶后过关地点就会出现。要注意的是，在手枪、突击步枪、狙击枪等模式中，击中标靶不同的位置还会有不同的得分：击中标靶中间颜色最亮的部分500分，击中外围略暗的部分为50分，击中面积最大色彩最暗的部分仅有可怜的10分。另外，短时间内连续击破标靶还会有连锁加分，2连锁额外加10分，3连锁额外20分以此类推，但是达到10连锁之后，每次击破都有固定500分的连锁加分，这是一些关卡中获得高分的关键。除了普通的绿色标靶之外，还有两种特殊的标靶：橙色标靶在被击破时会爆炸，将会破坏掉小范围内的所有标靶，被爆到的标靶视为命中靶心来得分并且计入连锁，所以掌握好橙色标靶位置，一击引爆大量标靶能够带来很高的分数；红色标靶是不能打的目标，如果误击中会被扣掉2000分。由于需要手动瞄准、计算提前量等，这个模式的难度略高，想要获得第一需要大量的练

▲橙色标靶聚集在一起时一全部发引爆能够获得高分。

习。另外这里还有一个小技巧：快速触摸屏幕上的武器图标两次可以将武器卸下再装上，这时武器的弹夹会被自动装填满，省去了装填的时间，对于一些武器非常好用。下面简单介绍下各武器得分的技巧。

武器	介绍
手枪（Handgun）	橙色爆炸标靶是后期关卡得分的关键，一定要掌握会运动标靶的移动规律，做到一枪爆一片。利用第三人称下的自动瞄准快速切换目标可以节省时间
突击步枪（Assault Rifle）	由于按□键会自动射击，所以想要精确射击时可以按↓键举枪来瞄准。掌握每次射击发射的子弹数量是得高分的关键，一味扫射很难连续击破目标
爆炸物（C4/Claymore）	C4的爆炸时间可控性好，Claymore地雷爆炸有指向性不易伤到自己。这个武器的关卡中利用橙色标靶引爆大量标靶是得分的关键因素
榴弹（Grenade）	RGB6榴弹枪的子弹落地即炸，用来即时摧毁目标；而手雷是定时爆炸，可以利用地形反弹到RGB6攻击不到的死角
狙击枪（PSG-1）	使用镇静剂Pentazemin或趴下能够减轻狙击时的抖动。由于距离远，射击移动标靶时需要考虑子弹飞行时间计算提前量
火箭筒（Stinger）	可以在发射前锁定目标，再转换发射方向、或是先发射再锁定目标，以攻击到掩体后面的标靶
遥控火箭弹（Nikita）	左右推摇杆可控制飞行的方向，少许时间未控制后火箭弹会加速飞行节省时间。利用斜面可以让火箭弹向上层或下层移动
空手（No Weapon）	○键三连击的最后一击能将标靶击飞，飞行中碰到其他标靶的话也会连带击飞形成连锁得分。推摇杆并按×键的翻滚也有直接击飞的效果
剑（HF.Blade）	推右摇杆的方向决定了出剑的方向，以此来控制不误伤红色标靶。持剑状态下依然可以使用拳脚三连击和翻滚攻击

主视点模式
First Person Mode

这个模式下玩家会一直处于主视点中，操作也和通常不太一样。这里的操作方式分为两种：Type1中左摇杆为控制人物移动或左右转身，右摇杆控制视点方向，按住□键举枪，这时推左摇杆依然是控制人物移动。由于举枪时无法用右摇杆来瞄准，所以想要瞄准时需要再按住R键，这时推左摇杆为控制视点来瞄准，人物不会移动，松开□键即为射击。Type2和普通FPS游戏类似，左摇杆控制人物前进、后退和平移，右摇杆控制视点。按R键为举枪瞄准，这时依然可以同时用左摇杆移动以及右摇杆来控制视点，松开R键即为射击，笔者推荐使用可以边走边瞄准的Type2进行游戏。这个模式下有克敌和拆弹等不同的任务，由于没有地图可看，也不能使用墙边视角等方法来观察敌人，所以敌人位置、关卡路线等都需要玩家自己琢磨，有一定的难度。好在这个模式中关卡不多，有耐心的多尝试即可完成。

拆弹模式
Bomb Disposal Mode

拆炸弹的方法和剧情里一样，用Coolant喷射冷冻气体即可解除炸弹的威胁。不过任务中炸弹的位置五花八门，可能存在的地方包括各种夹缝里、桌子下面、只能匍匐爬进去的通风管道里、花盆里、可获得的道具模型下面、纸箱里、地板下面、墙壁外侧等等，甚至小兵的背上（这种炸弹不能放倒小兵再拆，会立刻爆炸，要直接对着小兵喷）。任务中会给玩家Sensor A或Sensor B，有些关卡中两种探测器都会用到。要注意的是后期一些关卡中，可用Sensor B感知的炸弹会在玩家接近其2米之内时直接爆炸，所以在探索这种炸弹时要保持距离，就算找到了也需要在Coolant的最远射程来拆。在多场景的任务中，可以按START键查看地图来确定炸弹所在的场景。炸弹的数量在屏幕左上角会有表示，将炸弹全部拆除就会直接过关，不需要前往过关地点。

▲炸弹都会有绿色的闪光，在发现大概位置之后就要仔细观察了。

克敌模式
Elimination Mode

这个模式的目标是消灭所有敌人，敌人的数量表示在画面左上角，全部消灭就会出现过关地点。和潜入模式中不同，这里即使被敌人发现也不会失败，但是警报状态下敌人的戒备会加强，攻击欲望也更强，有些关卡中还会所有敌人一拥而上对付玩家，所以尽量不触发警报能给过关带来不少便利。一些关卡中玩家没有无声的武器，一旦开火很容易被敌人听见触发警报，这时可以卸掉武器，在悄悄接近敌人时不推左摇杆按□键，角色会扼住敌人的脖子，连按数次可以扼昏甚至直接扼死，能避免触发警报的危险。

威胁模式
Hold Up Mode

在接近敌人未被发现时按住□键不放举枪，角色就会对敌人说出“Freeze”威胁敌人。在这个模式下，被威胁举起双手就算解决了敌人，将所有敌人都解决即告完成任务。这里需要熟练掌握威胁动作的距离范围，以及不能被敌人发现，更不能把敌人打死。后期关卡中有默认使用突击步枪的，如果按□键很容易开火杀死敌人或引发警报，这时改用↓键即可举枪威胁。

杂项任务

Variety Mode是游戏里挖掘其他内容的模式，包括了几个考验移动操作的关卡、狙击关、黑夜关、搞笑怪兽关和杂兵战。其主要过关方式和其他任务都差不多，只是难点从对抗的敌人变成了复杂的地形、怪兽等，总体难度很高。Photograph Mode是使用相机来拍照的模式，开始任务时会提示要拍摄的图像内容或是剪影，玩家找到要排的目标后调出相机，调好焦距拍摄即可。如果拍的内容错误，任务将会失败。拍照质量关系到关卡后的得分，相机界面中有一个选框，当选框中的内容和提示要求的角度、大小都几乎一致时可以获得拍照质量的高分15000分。这两个模式的一些难点关卡在下面有详细解说。

难点任务

Raiden-Photograph：第2关要拍的内容是小兵跪着并且双手举起的动作，这个动作只有小兵看到美女杂志时才会做：看到地上的杂志时，小兵会先盯一会杂志，然后左顾右盼一下，接着就跳起趴到地上开始看。玩家要做的就是抓拍他跳到最高点的那个瞬间。第4关要照的星星（stars）在天上是找不到的，只有把小兵打晕后拍他头上的金星。第5关要找的幽灵士兵可以直接看到，但是接近它时AP Sensor没有反应，通过这个特点可以找到。第6关要拍的鬼魂只有把灯打灭的时候才会出现。

Snake-Photograph：第4关走出走廊前面的们向对面平台看可以发现Myral，她会摆出要照的pose。第5关走出房间，拍墙上的《MGS2》海报即可满分，第6关要拍的则是总统。

Raiden-Variety 03：这一关主要是考验下坠-抓台的操作，在悬挂时按×键会落下，看到接近下方平台或栏杆时按△键能够抓住。下方的栏杆不容易判断下落的位置，这时可以切到主视点向下看，来确定落点。后面其他人物也有类似的关卡。

Snake（MGS1）-Grenade 05：这一关没有RGB6，玩家只能靠预判来使用手雷攻击，手雷的爆炸时间是在按下□键5秒后（包括攥在手里的时间）。在之前的关卡中，玩家应该对这里标靶的移动规律有一定掌握。先找好目标地点，在标靶到达该位置前把手雷扔到位置等待爆炸。这里切忌不预判靠运气来打，由于标靶数量很多，想要在有限时间和有限的弹药内靠运气完成这关是很困难的。

Snake-Variety 04与Snake（MGS1）-Variety 01：同为狙击关，笔者个人认为这两个关卡是游戏中最难的部分，每个关卡都尝试了一百次以上才完成……另外还有几个同场景但是难度较低的关卡。这里介绍一种比较平民化的过关打法：这两关目标都是阻止敌兵接近地图下方的位置，由于敌人数量众多（26人与31人），我们在开局时可以用PSG1-T先瞄准远处的敌人，在第1分钟时间内尽可能多射击远处的敌人。由于麻醉枪只要打中任意部位一枪，过段时间都会将敌人麻醉，所以这个阶段只要命中敌人一枪就可以换目标，等敌人自然麻醉。第1分钟内如果能击中十几个敌人，接下来就会比较好打了。1分钟过后，敌人开始逐渐能够接近目标位置，这时换PSG1将镜头调至目标位置，射击接近的敌人。由于PSG1的射击有止动效果，所以能有效的阻止敌人接近。如果在这时发现会有两个敌兵同时接近目标的情况，就在第1分钟时尝试换一下射击目标，多次尝试后能够找到敌人的规律。在初始位置的下方有另外一个台子，如果喜欢低视角的话可以翻越旁边的护栏，落下并抓住下面的台子。另外，Snake（MGS1）的关卡中有一些地雷，用

▲图中的两条楼梯是很多敌人的必经之路，地图左端和右端也各有一个类似的楼梯。

热能成像仪可以看到，射击地雷可以杀伤附近的敌兵。如果能够熟练掌握敌人的动向，或者有枪枪爆头的神准，那过关就不在话下了。

Snake（MGS1）-Elimination Mode 08：本关中的敌人不吃扼喉的招术，如果用初始的各种武器打又会引发警报。这里建议先威胁住敌人，然后放下枪，切到主视点瞄准敌人的鼠蹊部（敌人正面或背面均可），按○键可以一拳打死敌人并且不发出声音。

Zako Survival：VR任务一共有3场杂兵战，分别是Raiden、Snake和Snake（MGS1）。杂兵战中敌人始终处于Alart状态，也就是说即使躲在障碍物背后，敌兵也知道玩家所在的位置。在远处攻击不到的话，就会尝试跑过来近身攻击或是投掷手雷，多收集关卡中的道具即可应付。持枪的天狗士兵可以直接用枪射杀，持剑的天狗会抵挡射击的子弹，但是地雷、C4等武器的爆炸他们无法挡住，使用雷电时直接用剑攻击即可。这几个关卡的时间都很长，即使忽略不杀奖励，快速过关一样能获得高分。这三关的难点在于战过杂兵之后，会与巨大的搞笑怪兽作战。Raiden篇中要打的是Gurlugon，它会发射光波将玩家定身，再攻击玩家所在的位置，保持移动或躲在掩体后面就不会被攻击到。使用Stinger可以看到敌人头、胸及双手、双脚都有可锁定的位置。使用火箭弹攻击任意位置后里面的核心会露出来，这时切换PSG-1连续攻击核心将其打爆就会让怪兽扣血，将所有位置的核心都打爆即可过关。Snake关中要面对的是Mech Genola，敌人的攻击依然可以依靠移动或找掩护来躲避。这里使用Stinger可以把怪兽的头打落地，继续攻击地上的头，将其打进后方的门洞里怪兽就会掉血，反复几次即可获胜。Snake（MGS1）和Genola的战斗相对简单一些，敌人会使用左拳或右拳的攻击，看准动作向相反的方向移动就能轻松躲避。这里要攻击的目标是高空中忽隐忽现的飞碟，由于其移动速度很快，而且不时消失，想击中的话需要算好提前量，只要打中一击即可击败敌人。

▲怪兽头部核心体积略小而且在不断移动，可以使用镇静剂来协助瞄准。

潜龙谍影3

◆白金难度：8◆白金所需时间：20小时

◆在线或联机奖杯：无◆硬件需求：无

白金	金	银	铜
1	4	5	36

白金综述

《MGS3》部分比较简单，所有奖杯都没有难度，理论上一趟Very Easy难度就可以完成绝大部分奖杯，但是48种动植物的收集和64只青蛙的探索也相当费时，个别青蛙的位置也非常极限很难攻击到。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	Snake Eaten	获得所有其他奖杯
金	King Of The Jungle	获得MARKHOR称号
金	It Ain't Easy Being Green	击中全部64只青蛙
金	Like A Boss	以任意难度完成游戏
金	PEACE WALKER	未杀一人的情况下通关游戏
银	Believe It Or Not	活捉一只Tsuchinoko
银	Fashionista	收集所有迷彩服
银	Only Skin Deep	收集所有面部迷彩
银	The Early End	在正式BOSS战前杀死The End
银	You Snooze, You Lose	靠近The End并制服他
铜	Young Gun	制服Ocelot
铜	Pain Relief	击败The Pain
铜	If It Bleeds, We Can Kill It	击败The Fear
铜	The End	击败The End
铜	Houston, We HAD A Problem	击败The Fury
铜	River Of Pain	击败The Sorrow
铜	Shagadelic	击败Shagohod
铜	Grounded	在肉搏战中击败Volgin
铜	The Patriot	击败The Boss
铜	Mama Said	用CQC击晕一名敌人
铜	Tell Me Where The Bomb Is	逼问一名敌人
铜	Like He Just Doesn't Care	用CQC威胁一名敌人
铜	Close Shave	用CQC将一名敌人割喉
铜	Don't Touch The Sides	用匕首取出子弹疗伤
铜	The Cat's Out Of The Bag	在与总统握手时发现Ocelot
铜	Snake Eyes	看到所有未提示按R的第一人称视角动画
铜	Prince Charming	击中一次青蛙
铜	Ralph Called	让Snake呕吐
铜	Can I Keep It?	活捉一只动物
铜	Snake Eater	吃任意一只蛇
铜	Just What The Doctor Ordered	收集所有草药
铜	Everything Is In Season	收集所有水果
铜	Fungus Among Us	收集所有蘑菇
铜	A Bird In The Hand...	收集所有鸟类
铜	Charmer	收集所有蛇类
铜	Tall Tale	收集所有鱼类
铜	Them's Good Eatin'	收集所有蛙类（食物）
铜	I Can Totally See You	伪装率达到90%
铜	A Good Man Is Hard To Find	伪装率达到100%
铜	Problem Solved, Series Over	造成关于Ocelot的时间悖论
铜	Snake Bit	使一名敌人中毒
铜	Serenity Now	呼叫一个医疗频率
铜	Tune–In Tokyo	呼叫过所有医疗频率
铜	Beekeeper	用蜜蜂扰乱敌人
铜	Just Because	使用TNT炸毁一座军火库
铜	Mostly Dead	使用假死药

Young Gun 铜杯
Pain Relief 铜杯
If It Bleeds, We Can Kill It 铜杯
The End 铜杯
Houston, We HAD A Problem 铜杯
River Of Pain 铜杯
Shagadelic 铜杯
Grounded 铜杯
The Patriot 铜杯
Like A Boss 金杯

剧情流程奖杯，在任意难度完成游戏即可获得。

PEACE WALKER 金杯

实际难度不算很高的奖杯，建议在Very Easy难度下进行，这个难度中有无限弹药且无声的麻醉枪EZ Gun，能够提供很大的帮助，而且敌兵大多没有威胁，一路响警报冲剧情都可以轻松完成奖杯的要求。杀死动物、敌人的军犬不计入杀人数，最后的追逐战中骑摩托或飞行器的敌人被麻醉枪攻击后坠毁也不计算入杀人数。所有Boss战都必须用削减Boss体力的攻击击败Boss。不过要注意的是，被玩家麻醉或击昏的敌人有可能落下悬崖之类的地形摔死，这种情况下是会计算玩家杀人数的，所以在攻击时一定要小心。游戏进行的流程中可以多存盘，万一误杀敌人可以随时退出游戏再读盘挽回，死亡之后Continue是不行的。

The Early End 银杯

You Snooze, You Lose 银杯

The End战斗相关的两个奖杯。击败The Pain之后来先到Ponizovje West，这里可以找到SVD狙击枪，之后再进入Ponizovje Warehouse Docks，这时会看到一段动画，The End出现在远处。动画结束后一名敌兵会推着The End的轮椅向仓库里面走，这时立刻换上SVD瞄准The End开枪，将其杀死即可获得奖杯“The Early End”。如果继续下去的话，原本的BOSS战会变成和山猫小队的战斗。“You Snooze, You Lose”需要玩家正式和The End展开BOSS战时潜行至他身后，并举枪威胁他，完成成就的同时还能收集到他的迷彩，这时完成后面一个奖杯必须的。这两个奖杯在流程中互斥，想一次全部获得的话，可以在做“The Early End”之前存盘，获得奖杯之后读盘即可。

▲获得SVD的地点，注意这里必须先获得SVD再到另一场景看动画，否则The End走了之后不会再出现，就无法获得提前杀死的奖杯了。

Mama Said 铜杯

Tell Me Where The Bomb Is 铜杯

Like He Just Doesn't Care 铜杯

Close Shave 铜杯

CQC动作奖杯。CQC是本作中重要的战斗系统，装备可以CQC的武器接近敌人时按○键即发动CQC，按○键同时推左摇杆的话，Snake会将敌人直接放倒摔晕。未推摇杆并按住○键的话，Snake会挟持住敌人，这时可以做进一步的动作：点击并按住背触板中心不放，Snake会用刀逼问敌人；连续点击背触板中心会将敌人割喉；推左摇杆并按○键会将敌人放倒（未摔晕），这时按□键举枪的话可以威胁趴在地上的敌人。分别完成这些动作就会获得这些奖杯。

Prince Charming 铜杯

It Ain't Easy Being Green 金杯

青蛙Kerotan是游戏中的一项收集要素，游戏中一共有64只青蛙，分布在64个不同的场景中。用任意攻击打到青蛙会听到它的叫声，这表示这只青蛙收集完成。穿着迷彩GA-KO（食蛇者行动开始不久可以在Chyornyj Prud中找到）后，按START键进入菜单界面再退出时可以听到青蛙的叫声，以此可以判断青蛙离角色的方向和距离。攻击一些距离较远或是位置特殊的青蛙时，可以使用手雷、RPG等大范围武器，只要爆炸波及到青蛙也算收集完成。后期寻找一些机会“转瞬即逝”的青蛙时建议先存盘，一旦错过就退出游戏读盘再来。下面以流程顺序列出所有青蛙的位置。其中01～05为贞洁任务中的青蛙，06之后为食蛇者行动，两次行动中有一些重复的场景，但是重复场景中的青蛙也是不同的。

编号	位置	解说
01	Dremuchij South	获取背包的位置向右看的山石上
02	Dremuchij Swampland	穿过沼泽地之后，草丛附近的山石上
03	Dremuchij North	有敌人的三叉路口最右边的树桩上
04	Dolinovodno	吊桥南端左侧立柱上方
05	Rassvet	地图西侧楼梯下方墙上有一个洞口，往里面看可以找到
06	Dremuchij East	地图西侧的一个树桩里
07	Dremuchij North	三岔口右边有可以攀爬的树，爬上去之后向西看
08	Dolinovodno	吊桥北边东侧的山石上
09	Rassvet	在楼梯下方
10	Dremuchij Swampland	西北方有一小块空地，青蛙在空地上的树根后
11	Dremuchij South	西南侧有一块需要从木桩下爬过才能到达的空地，在此处向地图边缘的西北方向看
12	Chyornyj Prud	需要潜水，在湖的北边一颗树的旁边
13	Bolshaya Past South	森林中最北一层电网前，有几颗小树在一起，青蛙在树的根部
14	Bolshaya Past Base	基地的房子里，一张书桌的下面。到此为止的区域以后不能再来，请确保前面的青蛙都收集到再进展流程
15	Bolshaya Past Crevice	东南方向的山石上，背对Ocelot的方向才能看到。需在战斗中收集
16	Chyornaya Peschera Branch	获得火把的区域西边有一个洞穴，向里面走到底会发现一个水池，青蛙在水池上方。这里同时也能找到夜视仪NVG
17	Chyornaya Peschera Cave	BOSS战刚开战时向上看即可发现
18	Chyornaya Peschera Entrance	在走下山崖之后会发现左侧有一个埋有地雷的山洞，进洞后回头向上看入口方向
19	Ponizovje South	踏入小河后不远左边的岸上

编号	位置	解说
20	Ponizovje West	潜水并来到北侧，可以看到水下的排水口里有一只青蛙
21	Ponizovje Warehouse: Exterior	地图西南方红色闸门上方
22	Ponizovje Warehouse	屋子最顶端的横梁上，在最底层靠入口区域向上看比较容易看到
23	Graniny Gorki South	离开这个区域的出口向西看，青蛙在一颗树的树枝上
24	Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls	从西侧铁网的漏洞中进去后向前走，左侧的山石上
25	Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls	这里有一个门被木板钉死的屋子，从窗户里可以看到
26	Graniny Gorki Lab 1F	找到这里的图书室，青蛙在门外的一排柜子上方
27	Graniny Gorki Lab B1 East	第二间牢房中
28	Graniny Gorki Lab B1 West	休息室的电视机旁
29	Svyatogornyj South	进入这个区域后立刻回头看，青蛙在仓库出口的上方
30	Svyatogornyj West	西南方的山石上，附近有一颗倒地的空心树干和一个落穴陷阱
31	Svyatogornyj East	建筑物内的一个架子上
32	Sokrovenno South	The End战场景，西侧武器库后面的山石上
33	Sokrovenno West	The End战场景，顺着小溪走到其尽头就能看到
34	Sokrovenno North	The End战场景，在南部的两个出口之间，一颗树的根部
35	Krasnogorje Tunnel	进入此区域后回头向西看，青蛙在柱子下面。到此为止的区域以后不能再来，请确保前面的青蛙都收集到再进展流程
36	Krasnogorje Mountain Base	区域出口的西边山石上
37	Krasnogorje Mountainside	食品库的房顶
38	Krasnogorje Mountaintop	从离入口较近高射炮向东南方看的山崖上
39	Krasnogorje Mountaintop: Behind Ruins	在可以看到基地的场景中，使用狙击枪观察一座红色的通讯塔，青蛙在塔的中上部
40	Krasnogorje Mountaintop: Ruins	床铺上方的架子上
41	Groznyj Grad Underground Tunnel	The Fury战，场景中央的路北边的一处房梁上，在BOSS战前或作战中都能打到这只青蛙
42	Groznyj Grad Southwest	西侧车库最中间的建筑里，坦克的炮管上
43	Groznyj Grad Southeast	监狱楼顶
44	Groznyj Grad Northwest	在停放坦克的广场西侧，被铁栅栏围起来区域中有一座哨塔，在塔下红色楼梯上
46	Groznyj Grad Northeast	在地下排水沟中，排水沟可以从Groznyj Grad Northeast食品库旁边进入，或从Groznyj Grad Southeast监狱附近进入
45	Groznyj Grad Torture Room	办公室的桌子下面，这里没有直接攻击的武器，可以用手雷来炸
47	Groznyj Grad Weapons Lab: East Wing	二楼西北侧办公室的柜子上
48	Groznyj Grad Weapons Lab: West Wing	有两个小兵把守的走廊中，解决掉两个小兵后向左边窗外看，青蛙在一个哨塔的扩音器上
49	Tikhogornyj	顺着溪流走，青蛙在溪流的河口处

编号	位置	解说
50	Tikhogornyj: Behind Waterfall	走廊尽头最终要上楼梯时向后看。上楼之后无法再回到这个场景
51	Groznyj Grad: Shagohod Hangar	Shagohod西边，一个燃料槽对面的管道下。布置完所有C3后，将无法再到这些区域里来
52	Groznyj Grad	与Volgin的战斗中，青蛙在西南边的高处
53	Groznyj Grad	摩托追逐战第一部分，在来到停放大量坦克的广场时，Eva会停车，观察附近的哨塔，青蛙就在塔上
54	Groznyj Grad	摩托追逐战第二部分，这个区域中有两台叉车，青蛙在其中一台车的座位上。当Eva停车时，车就在玩家的左边
55	Groznyj Grad Runway South	青蛙在路边左侧的第5个箱子上，使用RPG进行范围攻击比较容易打到。攻击后装备麦克风听叫声可以确定是否打中
56	Groznyj Grad Runway	青蛙在路边右侧的第4个箱子上，和上面一只一样距离非常远且只有数秒的攻击机会
57	Groznyj Grad Rail Bridge	狙击C3炸药时，站起身镜头向下看
58	Groznyj Grad Rail Bridge	与Shagohod的战斗中，附近建筑的房顶上，在第二阶段可自由移动时寻找起来比较轻松
59	Groznyj Grad Rail Bridge North	遇到第二个敌兵岗哨时，青蛙在这里的两个红白路障之间
60	Lazorevo South	刚进入该区域不久，东侧约第三块大石头下，使用RPG攻击
61	Lazorevo North	刚进入该区域前方稍左的石头上
62	Zaozyorje West	在经过独木桥时向下看，青蛙在悬崖的下方
63	Zaozyorje East	经过一个Y字型路口时，路口的一颗树后可以发现青蛙
64	Rokovoj Bereg	与The Boss的战斗中，在场地中央附近的一颗树顶端

Serenity Now　铜杯

Tune–In Tokyo　铜杯

游戏中通过威胁小兵可以得知一些无线电频道，其中有一些医疗频道（Healing Radio），呼叫后能听到一段音乐，同时回复Snake的生命值和体力值。成功呼叫一次即可获得奖杯，将任意难度下的所有频率呼叫一遍可以获得另一奖杯。虽然每个难度中的频道数字不同，但是无需进行4个不同难度，完成任意一个难度即可。下面列出所有难度中的医疗频道。

名称/难度	VERY EASY	EASY	NORAML	HARD	EXTREME
Don't Be Afraid/Rika Muranaka	149.53	149.53	141.85	144.63	149.39
Pillow Talk/Starry.K	142.94	142.94	148.96	144.25	140.16
Sailor/Starry.K	147.59	147.59	143.32	143.97	142.42
Sea Breeze/Sergei Mantis	141.24	141.24	142.09	145.72	145.18
Jumpin' Johnny/Chunk Raspberry	144.06	144.06	144.86	147.96	148.78
Rock Me Baby/66 Boys	140.52	140.52	146.65	143.83	148.66
Salty Catfish/66 Boys	140.01	140.01	145.83	146.07	141.42
Surfing Guitar/66 Boys	147.08	147.08	148.39	141.59	146.45

Can I Keep It?	铜杯
Snake Eater	铜杯
Just What The Doctor Ordered	铜杯
Everything Is In Season	铜杯
Fungus Among Us	铜杯
A Bird In The Hand...	铜杯
Charmer	铜杯
Tall Tale	铜杯
Them's Good Eatin'	铜杯
Believe It Or Not	银杯
King Of The Jungle	金杯

食物收集系列奖杯。食物是本作中另一个重头收集要素，不过除了个别食物之外大部分都很好找。使用麻醉枪射击小型动物可以将其活捉获得奖杯，吃一只蛇类动物也能获得奖杯。土之子Tsuchinoko活捉一次即可获得奖杯，吃掉不会影响，下面介绍简单的方法：在Graniny Gorki South这个场景中，在任一入口附近布下老鼠夹，切换场景再回来就能听到捕捉到动物的音效。观察老鼠夹，如果没捉到土之子的话把捉到的动物吃掉或扔掉，趴下回收老鼠夹再来，刷不了几次就能抓到土之子获得奖杯。（在这里获得土之子之后如果不吃掉，流程进行到与Eva在瀑布后面洞穴合流拿回装备时，这时拿好麻醉枪从瀑布一端出去，可以在外面的场景中再次捉到土之子，带在身上直到通关可以获得头衔和无限弹药的面部迷彩。）“King Of The Jungle”金杯要求获得Markhor头衔，该头衔要求在一次流程中获得全部48种动植物（不需要吃过，只需捡到过即可），除了蛇类之外的其他所有食物，在来到Krasnogorje Mountain Base时就已经可以全部获得，而在此无法获得的3种蛇类则均在最后与The Boss对决的场景中，使用Motion D可以感知蛇的位置。这里同样建议在Very Easy难度下进行，首次获得某种食物时将其吃掉，这样吃掉的食物会记载在CURE菜单的历史记录中，可以作为收集的参考。要注意的是，通关后显示成绩的时候，Markhor头衔可能会被其他头衔覆盖从而无法获得奖杯。建议在快通关时存一下档，如果被其他头衔覆盖的话就读档故意破坏其他头衔的条件再通关一次。

■使用老鼠夹捕捉Tsuchinoko。

蛇类

编号	名称	游戏名	出现地区
1	King Cobra	SNAKE A	Dremuchij North、Bolshaya Past Crevice
2	Taiwanese Cobra	SNAKE B	Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls
3	Thai Cobra	SNAKE C	Krasnogorje区域
4	Coral Snake	SNAKE D	Chyomij Prud、Bolshaya Past Crevice
5	Milk Snake	SNAKE E	Chyomij Prud、Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls
6	Green Tree Python	SNAKE F	Dremuchij North、Graniny Gorki South
7	Giant Anaconda	SNAKE G	Dremuchij区域
8	Reticulated Python	SNAKE H	Dremuchij区域
9	Snake Liquid	SNAKE I	Rokovoj Bereg
10	Snake Solidus	SNAKE K	Rokovoj Bereg
11	Snake Solid	SNAKE J	Rokovoj Bereg

▲最终与The Boss对决时可以获得三种特殊名字的蛇。

蛙类

编号	名称	游戏名	出现地区
12	Otten Frog	FROG A	Chyomaya Peschera Cave中
13	Tree Frog	FROG B	Dremuchij区域、Ponizovje区域
14	Poison Dart Frog	FROG C	Graniny Gorki South、Svyatogernyj South

鸟类

编号	名称	游戏名	出现地区
18	Parrot	R.BIRD A	Sokrevenno区域，The End的鹦鹉，过场结束开始Boss战时立刻向后看可以找到
19	White-Rumped Vulture	R.BIRD B	Krasnogorje区域
20	Red Avadavat	R.BIRD C	Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls、Svyatogernyj South
21	Magpie	R.BIRD D	Dremuchij区域、Ponizovje区域
22	Sunda Whistling-Thrush	R.BIRD E	Dremuchij North、Rassvet

水果

编号	名称	游戏名	出现地区
30	Yabloko Moloko	R.FRUIT A	Dremuchij North、Dolinovodno
31	Russian False Mango	R.FRUIT B	Dremuchij South、Graniny Gorki South
32	Golova	R.FRUIT C	Dremuchij区域

蘑菇

编号	名称	游戏名	出现地区
23	Russian Oyster Mushroom	R.MUSHROOM A	Dremuchij区域、Sokrevenno区域
24	Ural Luminescent Mushroom	R.MUSHROOM B	Svyatogernyj West
25	Siberian Ink Cap	R.MUSHROOM C	Dremuchij区域、Sokrevenno区域
26	Fly Agaric	R.MUSHROOM D	Graniny Gorki South、Tikhogomyj
27	Russian Glowcap	R.MUSHROOM E	Chyornaya Peschera Cave
28	Spatsa	R.MUSHROOM F	Svyatogernyj区域、Sokrevenno区域
29	Baikal Scaly Tooth	R.MUSHROOM G	Dremuchij East、Svyatogernyj区域

鱼类

编号	名称	游戏名	出现地区
15	Bigeye Trevally	R.FISH A	Ponizovje区域
16	Maroon Shark	R.FISH B	Ponizovje区域
17	Arowana	R.FISH C	Ponizovje区域

其他

编号	名称	游戏名	出现地区
33	Kenyan Mangrove Crab	R.CRAB	Chyomaya Peschera Cave
34	Indian Gavial	R.GAVIAL	Dremuchij Swampland、Chyomij Prud
35	Markhor	R.MARKHOR	Sokrevenno区域
36	Baltic Hornet Nest	R.NEST	Dremuchij Swampland、Dolinovodno
37	European Rabbit	R.RABBIT	Bolshaya Past Crevice、Graniny Gorki South
38	Vine Melon	R.VEGETABLE	Svyatogernyj区域
39	Vampire Bat	BAT	Chyomaya Peschera Cave
40	Rat	RAT	Rassvet、Bolshaya Past Base
41	EMPEROR Scorpion	SCORPION	Krasnogorje区域
42	Cobalt Blue Tarantula	SPIDER	Ponizovje区域
43	Flying Squirrel	SQUIRREL	Dremuchij East、Graniny Gorki South
44	Tsuchinoko	TSUCH	Graniny Gorki South、Tikhogomyj

草药

编号	名称	游戏名	出现地区
45	Styptic Plant	Styptic	Graniny Gorki Lab 1F的图书室中有全部4种草药
46	Cold Medicine Plant	C Med	
47	Disinfectant Plant	Disinfectant	
48	Splint Plant	Splint	

额外

编号	名称	游戏名	出现地区
49	Russian Ration	RATION	各食品库
50	Calorie Mate	R.C MATE	
51	Istant Noodels	R.NOODLES	

Snake Bit 铜杯

活捉一只蛇、蜘蛛或蝎子等毒物，将其装备在武器栏中，再扔向敌人就能让他中毒。

Fashionista 银杯

Only Skin Deep 银杯

这两项收集要素的获得难度不高。随着游戏的进行、通关，玩家会自动获得一些迷彩服和面部迷彩。使用非杀伤性武器击败每名BOSS能获得该BOSS的主题迷彩服，这里也不再赘述。下面仅列出需要在流程中自己寻找的迷彩服和面部迷彩。

迷彩服	获得地点
Raindrop	Dolinvodno，吊桥北侧下面的山洞中
GA–KO	Chyornyj Prud东北侧出口处的水下
Chocco–chip	Bolshaya Past South，西北出口附近的一个树桩里。或在Graniny Gorki Lab 2F的阳台上
Splitter	Bolshaya Past South沼泽地旁边的台子可以趴上去，贴墙移动到另一边可发现。或在Krasnogorje Mountaintop入口附近找到
Water	Bolshaya Past Base中的房子顶上，在房子周围可以找到梯子
Snow	Chyornaya Peschera Cave，这里有一个岔路，从右边走可以找到迷彩
Fly	Graniny Gorky Lab二楼厕所里，有一个打不开的单间门可以用拳脚打坏，迷彩就在里面
Sneaking Suit	第二次来到Groznyj Grad Weapons Lab：East Wing，也就是回来安放C3炸药时，在二楼原本放Raidenovich的柜子里
Maintenance Uniform	地点时机同上，就在放Sneaking Suit对面的一排柜子之中
Moss	在与The End的战斗中，潜行到他背后威胁他，并用枪指他的头，重复3次他就会交出迷彩
Spirit	在The Sorrow的场景中避开敌兵鬼魂和The Sorrow的攻击，一直走到河的尽头看到他的尸体，这时会被The Sorrow秒杀，之后即可获得其迷彩

面部迷彩	获得地点
Infinity	活捉Tsuchinoko并通关，或0人斩通关，下一周目开始时会奖励该面部迷彩
Zombie	Rassvet，与Eva过夜的房间外面北侧
Water	击败The Fear后回到Ponizovje South，道具在河的最南端山洞的洞口
Desert	Ponizovje Warehouse，在红色门附近的走廊中
Snow	Bolshaya Past Base主建筑物东南侧的战壕中
Oyama	Graniny Gorki Lab 1F中心庭院里一个趴下才能进入的通道中
Kabuki	Tikhorgornyj，与Eva见面的过场之后回到瀑布前的水潭里可以找到

I Can Totally See You 铜杯

A Good Man Is Hard To Find 铜杯

获得The End的Moss迷彩之后，在该地图中寻找长有青苔的绿色地形，使用一种绿色系的面部涂装并在上面趴下，就能获得100%的伪装率，同时获得这两个奖杯。

Problem Solved, Series Over 铜杯

完成这个奖杯需要杀死Ocelot，最简单的方法就是在贞洁任务中与Ocelot对决的过场之后，攻击晕倒在地上的Ocelot。如果没有杀伤性火器的话用刀也可以杀死他。

Don't Touch The Sides 铜杯

游戏进行过程里，如果Snake中枪受伤，就在Cure菜单里疗伤，成功治好枪伤就可获得此奖杯。

■首次治疗枪伤时还会有疗伤的动画。

Ralph Called 铜杯

在治疗菜单或迷彩菜单中按R键可以看到Snake的模型，这时横向推右摇杆可以转动模型，多转几圈后关闭菜单，Snake就会呕吐。

Snake Eyes 铜杯

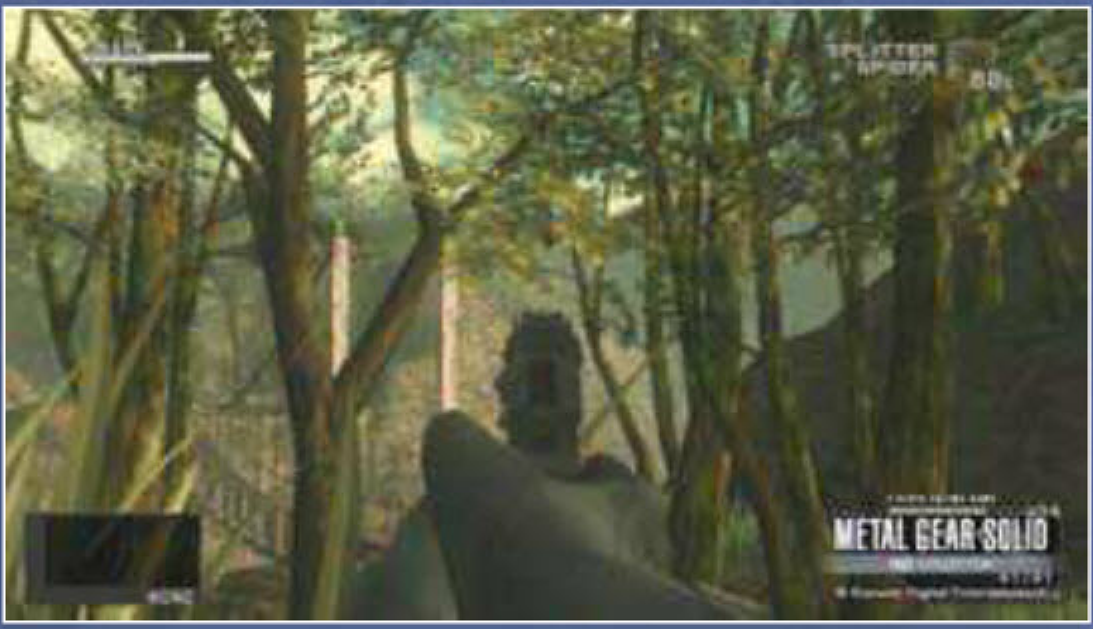
The Cat's Out Of The Bag 铜杯

在一些剧情动画中，屏幕右上角会提示玩家按R键切换为Snake的主视点来观看动画，但是有些动画中也有该功能但未出现提示，玩家可以在看动画时按住R不放，这样就会直接观察到隐藏的主视点动画，看过隐藏的主视点部分后，剩余的部分可以跳过。这样的动画一共有6处，必须在同一周目游戏中全部看完才能获得奖杯，怕错过的话可以提前存盘。

1. *击败The End后，再进行一长段流程，在山顶的小屋与Eva会面时有一段相当长的过场动画，其中有一段The Boss骑马离开的场景，这时按住R键可以切换视点。*
2. *在被刑讯的过场里，Ocelot离开刑讯室时按R键。*
3. *彻底摧毁Volgin和Shagohod的过场后，Snake与Eva的对话场景中按R键。*
4. *亲手杀死The Boss后。*
5. *与总统会见的场景中，总统会和Snake握手，在握手时按R键并向左看，可以看到Ocelot，这也能解锁“The Cat's Out Of The Bag”奖杯。*
6. *Snake在墓园中，对墓碑敬礼时按R键。*

Beekeeper 铜杯

把树上的蜂窝打掉，如果附近有敌人的话蜜蜂就会去蜇敌人，从而获得奖杯。贞洁任务开始不久的吊桥处，南部桥头就有一个蜂窝。



Just Because 铜杯

食蛇者行动中一些敌军聚集的地方会有一些小型的房间，里面有大量的武器弹药可以收集，这就是敌人的军火库。在内部安装TNT炸药并引爆即可获得奖杯。

Mostly Dead 铜杯

游戏开始时默认在物品栏中就有假死药（F.Death.P），在道具窗口中按×键使用即可获得奖杯。这时会进入接关画面，用Revival.P可以回到游戏，如果长时间不管的话会真的形成GAME OVER。

由于游戏的素质非常高，玩上几百小时不成问题，加上这款合集包括了两个白金奖杯，所以还是推荐大家来尝试一下这款作品。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：GBA Link Zip
生产厂商：EDIY
适用主机：GBA
存储容量：128Mb/256Mb

这辑烧录卡博物馆将要介绍的烧录卡带想必不少玩家都会非常的熟悉。论功能，它在整个烧录卡史上都算是一次突破，独创的压缩技术可以让其在有限的空间内烧入更多的游戏。一提压缩，想必就有玩家猜到它了吧？没错，它就是EDIY小组的GBA Link Zip。

在一年前，Vol.159的烧录卡博物馆里，我们曾经介绍过EDIY小组的第一款产品GBA Link，当时它主打的是廉价市场，卖的更多得是技术和口碑，但低端市场在利润率上永远无法和中高端产品竞争，而且低端产品没有技术门槛，将来也迟早会陷入恶性竞争的发展泥沼，所以必须有自己的特色，才能再次扩宽市场，取得更多用户的信任。在这个前提下，EDIY小组根据自己之前的积累，开始设想如何在价格提升的情况下，让原先因价格便宜购买的老用户也能被吸引。如此一来，容量小但能装入更多游戏的想法就被EDIY小组成员提了出来。128Mb的卡带可以当256Mb的容量使用，但卡带的售价按照成本计算还只是128Mb，这样在玩家眼里不就等于变相降价了么？用128Mb容量的钱买到256Mb的容量，价格虽然变高，但实际的性价比没变，这个想法在EDIY组内一拍即合，但在技术上如何实现呢。砍掉ROM的空白冗余数据是一个方法，不过并不是所有游戏都适用，于是压缩ROM的想法又被提了出来，每个游戏不一定都有冗余数据，但每个游戏一定都可以被压缩，从GBA的性能来看，解压缩ZIP格式的文件是没有任何问题的，于是GBA Link Zip顺应而生。

在当时来说，GBA Link Zip有两大独创功能，软复位和ROM压缩。软复位就不必多说了，玩家应该都知道，我们主要来说说ROM压缩。EDIY小组在确定ZIP格式后，进行了大量的尝试，但由于机能所限，ZIP的解压速度无论怎样优化都是无法令人满意，那有没有更好的解决方法呢？EDIY决定另辟捷径，根据GBA的机能自主开发出专用的解压格式，专用格式在压缩比率上要比ZIP略低，但优点在于解压速度快，这样一来游戏体验便有了极大的提升。我们可以看一下数据，来对比两种压缩格式的优劣。以32Mb的《超级马里奥Advance 2》为例，ZIP格式压缩后的容量为12.272Mb，专用压缩格式的压缩容量为13.728Mb，两者有不到2Mb的差别，但在GBA上运行游戏时的解压时间，ZIP要超过40秒，而专用解压格式只需要等待23秒。因此专用压缩格式玩家得到了更大的欢迎，也奠定了GBA Link Zip的特殊地位。当然，因为要实现解压缩，所以卡带采用EPLD设计，耗电量大，基本比同类产品的续航时间要少1～2小时，但人无完人，卡无完卡，既然有了高性价比，少一两个小时的续航时间又如何呢？GBA Link Zip最终凭借独家的解压技术和性价比，在市场上再次脱颖而出，成为了第二代烧录卡中的佼佼者，不过耗电量大的问题也为之后的产品埋下了伏笔，EDIY的故事，我们以后再谈。

▲卡带的包装并未沿袭以往的风格，全新的铁盒包装使得GBA Link Zip成为了中高档产品，但在性价比上却依然一枝独秀。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

虽然说PSV正逐渐取代PSP现有的位置，但从近期的游戏发布现象来看，PSP似乎还有“再战十年”之势头，而目前PSP的售价已经和官方报价无太大差异，加上完美破解的天生“优势”，尚未入手的同学不妨趁现在考虑一下哦。好了，来看看近期的掌机市场概况吧。

每年最热的日子“三伏天”就要到来了，从7月20号开始，历时一个月，现在广州最高气温已经达到35度，据预测最热的时候可能会上升到42度，真是想想都觉得热，各位朋友可要注意做好消暑措施了，近期发售的PSV《Persona4 黄金版》和3DS《魔法工厂4》、《世界树迷宫Ⅳ》等都是不错的精神消暑饮料。

PSV《Persona 黄金版》众望所归地成为日本地区自PSV发售半年以来最热销的PSV游戏，一口气击败《大众高尔夫》成为榜首龙头，PSV主机周销量也一下飚升到26000多台，几乎是PSV最低迷时3周加起来的销量，可喜可贺。PSV主机价格保持稳定，刚上市价格就高开的白色PSV Wi-Fi以及3G双版本价格也没有大变化，依然是1800和2000左右，才过一周自然不会有什么大变化，不过已经有下挫的迹象；PSV相关配件也是保持稳定。

3DS LL马上就上市了，虽然任天堂表示日本地区和欧洲地区的3DS LL都不会附带充电器，但笔者身边很多朋友还是已经准备好接受任天堂这一刀，另外部分朋友见到新一期社长访谈里还有全透明版本的3DS LL，马上就被戳中弱点了，纷纷表示会加入3DS LL的大军中，不知道各位读者会如何选择呢。

除了箭在弦上的3DS LL，港台版3DS（9月发售）以及一度失去音信的神游3DS最近开始蠢蠢欲动了，并且都确定是锁各自所在区域，所以对这两个地区版本抱有特殊期望的朋友可以死心了。另外，有神游内部测试员曝光了神游3DS的各种开机系统画面，e商店目前还没有开放，既然神游3DS真机都已经出来了，那么离上市的时间也不远了。有中文游戏玩固然是好事，但根据之前的神游DSi，能有几款中文游戏做出来，还是大家最关心的问题，如果神游和港台版只是单纯的相同内容不同地区那么倒是可以期待下。

可能很多玩家都注意到了，现在掌机市场和以前已经完全不同了，全国各地基本上价格都差距不大，而且几乎没有出现突然涨价的情况，当初PSP从1200左右一路突飞猛进涨到1800的年代已经一去不复返了。由于网络发达，玩家们对于掌机的价格都有个大致的了解，不容易被店家乱开价所坑，再加上没有破解，销量还不够高，库存非常充足所以也找不到什么涨价的理由。

现在PSP价格差距比较大，便宜的800多也有卖的，贵一点的差不多接近1000，基本上已经算是白菜价了，现在破解已经很完善了，一次性投资，不用考虑以后还要买游戏啊刷机啊之类的，所以还是挺划算的，惟一需要注意的就是翻新机比较多，还是尽量不要贪便宜吧。至于PSV，还是因为大作不够多，吸引力不太够，如果不是核心玩家有那闲钱还不如买个手机什么的了。Wi-Fi版美版的价格目前最便宜，基本都是1680左右，反正也不会有翻新机，随便放心买就是了。

之前还担心3DS会不会这次被PSV“战翻”，就目前的情况来看应该是多虑了，在国内这个正版软件普及不够高的地方，3DS销量都能完爆PSV。现在到处都能看到3DS的身影了，还没购买的朋友们可以及时下手了，目前没办价格在1100左右，日版要贵50左右，和朋友一起联机还是很有意思的。

配件万年没变过了，不过事实上也没什么配件可说了。反正现在一般都是按套装购买的，大致计算下总价基本不会被坑的。

事实上现在掌机市场已经大不如以前了，智能手机和各种平板电脑对掌机的冲击力相当大，在预算不充足的情况下很多人会考虑智能手机或者平板电脑，其中一个重要的原因是可以免费玩游戏，不过还好，目前掌机上的游戏质量要高很多，买掌机还是很不错的。

虽然已经进入到了暑假，但是因为两大主力掌机3DS和PSV都没有破解丝毫的迹象，使得一些手头并不富裕的学生党还是更多的选择起了PSP-3000。目前PSP-3000以6.60版本为最终版本，官方也已经停止了更新，这样一来就意味着相关的破解也就到此结束，价格方面主机900元左右，各种容量的存储卡也已经比白菜还便宜了，16GB的MS卡售价也只有100元左右，1000元就可以搞定整套主机，加上秋天PSP上面还会有大量的动漫改编游戏推出，其中不乏像是《海贼王》和《全职猎人》这样的超人气漫画，现在购买的话还是可以痛快的玩上一阵子的。PSV白色主机的价格比刚发售的时候有所下调，但是依然和黑色主机有较大差价，价格在1830元，不过越来越多的玩家在购机时都宁愿加钱也更想要白色，这里建议大家如果目前没有十分心仪的游戏的话，可以等到10月份美版和欧版推出白色之后再行购买，价格到时候应该会合理很多。

3DS受到新机型公布的影响在市场上的销售势头锐减，暂时没有了春节期间和PSV难解难分的局面，但是价格还没有出现想象中的波动，依然维持在1100元左右的价格。虽然任天堂公布了港版3DS LL主机，不过到时候如果依然存在锁区的情况的话，相信在国内市场上将会难成气候。因为无破解和智能手机制霸的关系，之前PSP和NDS时代的数码爱好者如今已经从游戏市场上悉数撤离，学生群体和玩家又重新变成了市场的绝对主力，市场容量的减小使得商家的经营变得更加集中，前些年猖獗的翻新的也少了很多（说实话那种机器的成色根本骗不了玩龄3年以上的任何玩家），国内游戏市场似乎有回归到了当年PS2初期的态势。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1080	1100	950	880	–	40	60	100
北京	绿洲电玩	1030	1100	850	880	890	70	120	190
上海	新亚电玩	1100	1150	900	900	1100	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1150	1180	1080	990	880	58	98	138
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1300	900	1050	900	80	120	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	1180	1150	920	700	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	1180	1190	1000	960	800	55	80	155
广西南宁	光派电玩	1200	1250	1150	990	950	80	120	200
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1200	1200	950	900	70	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G (无锁)	3G (锁)	记忆卡 (4G)	记忆卡 (8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1590	1870	1920	110	150	280	455
北京	绿洲电玩	1560	2050	1580	160	260	340	520
上海	新亚电玩	1680	1980	2030	140	210	330	550
江苏苏州	哇靠电玩	1680	1980	1880	120	190	290	490
浙江杭州	江城博晶电玩	1750	2150	2050	130	250	350	550
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1550	1880	–	120	200	320	500
安徽合肥	大拇指电玩	1740	2150	1800	140	180	320	470
广西南宁	光派电玩	1650	2000	–	150	240	360	540
福建厦门	玩高数码电玩	1600	2000	1900	150	200	330	500

硬件短消息

3DS LL其中最让人跌眼镜的大概就是日本和欧洲地区版本的3DS LL的标准配置里，将不包含“充电器”这样重要的配件，需要另外购买，并且将3DS通用的充电器价格从1500日元调整为1000日元，虽然3DS LL号称售价为18900日元，但除开已经有3DS的朋友，很多第一次买3DS LL的玩家都要多花1000日元去另外买个充电器，站在消费者的角度，这真是难以理解，相反的，周边商一定相当高兴吧。（众所周知，NDS系列主机配戴的充电器用料都是比较一般的，先不说窄电压这项，连保护电路都做得很随便，根没有差不多，所以在国内造成很多一插即烧的悲剧。）好了，先不管3DS LL的事情，下面看看本期给大家介绍的周边吧。

栏目主持 酷洛洛

文 钢琴

硅胶握把套

品名：Gaming Comfort Grip
出品：Dreamgear
对应机种：3DS
官方价格：19.99美金

又是一款复合功能的周边，带握把功能的硅胶套，为了最大限度不阻碍3DS的操作手感，保护范围基本只限于外部，里面上下屏以及按键部分都没有覆盖，本品还有一个和一般硅胶套不同的设计，上盖和下盖是独立的两部分，中间没有连起来，这样在安装和拆卸的时候舒服很多，国内已有类似的产品发售，不过握把部分没有本品大。

3DS大型旅行袋

品名：Nintendo 3DS Traveler Bag
出品：Mad Catz
对应机种：3DS / NDSi / NDS
官方价格：19.99美金

喜欢带着3DS到处征战的朋友大概会喜欢这个产品，3DS大型旅行袋，外观和内部都采用了类似相机包的设计：主空间分隔为四个部分，用来收纳3DS、充电器等大件物；而上盖部分则为3层设计，并设置有专门收纳卡带和触控笔的卡位，游戏卡带的卡位多达21个。这个旅行袋也可以放放其他杂物，就是价格略贵。

松弛熊主题保护壳

品名：Hardcover for Nintendo 3DS Rirakkuma
出品：CTA Digital
对应机种：3DS
官方价格：1470日元

松弛熊现在是和HELLO KITTY齐名的可爱系卡通角色，自然是到处都能看到它的身影了，这款3DS的主题壳也只是这么多松弛熊主题周边里的冰山一角，装备上此物，就算路人不知道3DS为何物，也能认出壳上面那只可爱的松弛熊。

NDS系列布偶收纳包

品名：Pet style Protection Carry Case and Puppet
出品：CTA Digital
对应机种：3DS/NDS/NDSL/NDSi
官方价格：9.99美金

少有的搞怪型的周边，表面上，这是一个熊（还是狗？）型的布偶，实际上，这是一个NDS系列专用的包包，可以把3DS什么的NDS系列主机“含”在口中，除此以外，还能整个套在手上玩，要是样子再可爱些估计能提起更多人的兴趣。

NDS名角色服装主题保护套

品名：DS Character Kit – Mario Brick/Peach
出品：PDP Universal
对应机种：3DS/NDSi/NDS
官方价格：14.99美金

使用本产品的朋友，肯定是个铁杆任饭，造型相当醒目的保护套，能让你的3DS或者NDS摇身变成任天堂明星，付送的触控笔造型也相当骚，笔尾部分有马里奥和碧奇公主的塑料小人可以别在保护套的侧面。

PSV热火保护装甲

品名：PSVita Nerf Armor
出品：PDP
对应机种：PSV
官方价格：14.99美金

在早几辑的栏目里已经介绍过美国著名玩具制造商热火（NERF）出品的3DS保护装甲，现在PSV专用的热火装甲也上市了，造型自然拉风，左右两翼有突起软胶增加手感，背后触控板部分在不使用的时候可封印起来，不过相比之下，保护性能和3DS的热火装甲就差得远了，由于PSV正面的触摸屏和各按键摇杆都很紧凑地挨在一起，PSV热火装甲比一般保护壳厚很多，正面要是也装这么厚的壳上去会很影响操作，所以厚重的PSV热火装甲主要只能保护了背面，因此防护性能相比3DS热火装甲低很多，正面是完全没任何防护的。

下崽工房

随着3DS和PSV双双步入正轨，DLC内容也成为了大多数游戏榨取剩余价值以及榨取玩家腰包的重要手段。随着这类内容比例的增多，该栏目应运而生。本栏目将着重对已发售游戏的DLC内容或关卡进行介绍和解析，辅以有趣和重要的DLC资料，以延长好游戏的生命力、提升优秀作品的关注度为己任。

3DS

世界树迷宫IV 传承的巨神

◆Atlus◆RPG◆2012年7月5日◆1人

《世界树迷宫Ⅳ》并没有像其他游戏那样采用无意识通信或是DLC的形式提供下载内容，而是以QR码的形式获取额外内容，包括有公会卡、装备道具和支线委托这3大类，本栏目中主要收集和介绍通过QR码领取的支线委托。玩家进入“**カ-ゴ**交易场”后选择“QR**コ-ド**の读込み”，并将3DS的外置摄像头对准QR码直到成功读取，然后到“踊る孔雀亭”即可领取。需要注意的是，QR委托同时只能存在一个，即完成前一个后才能去读取下一个，否则需要放弃其中之一。另外无论是用QR码领取的委托还是道具装备，都只能拿1次，也就是说玩家是不能反复刷取的。

QR委托：ふぉ-ちゃんからの依頼

报酬：フォウの盾、经验值1250　推荐等级：3

完成方法：靠近第1大地“风驰ノ草原”（4C-2,5）坐标的小岛后，先向岛上投射任意食材，然后再上前击倒“**メガプ-カ**”（HP=100）。除了报酬外，获胜时还可以得到力、知、体、速、运の宝典各1本。

QR委托：根を断つて叶を枯らす

报酬：变位磁石×4、经验值2000　推荐等级：11

完成方法：前往“碧照ノ树海”B2F，用雷属性攻击击倒“お化けフクロウ”（只在夜晚出没），带回2个特殊素材“感电した鸟爪”。

QR委托：急募！川向いの狙击手

报酬：耐冰ミスト×2、经验值5000　推荐等级：20

完成方法：队中有狙击手（スナイパ－）职业时与孔雀亭店主对话，派遣该角色出战即可完成。

QR委托：鹿を追う者は山を见ず

报酬：火球の起动符×2、经验值2500　推荐等级：14

完成方法：前往“兽谷の泉”讨伐FOE“狂乱の角鹿（HP=784）”。

QR委托：良酒ツタを要せず

报酬：解剖用水溶液、经验值5500　推荐等级：21

完成方法：在小迷宫“人食い蛾の庭”（3B–1,4）或（3C–3,3）的采伐点采来1个“强韧なツタ”。

QR委托：マフィア梶田のリベンジ

报酬：ネクタル×5、经验值3000　推荐等级：15

完成方法：在第1大地“风驰ノ草原”击倒1只“うろつく跳兽”（HP=1289）。

QR委托：トノサマハンティング

报酬：知の宝典×2、经验值15000　推荐等级：23

完成方法：在小迷宫“骚がしい沼地”击倒2只“トノサマカエル”（HP=1705）。

火焰之纹章 觉醒

◆Nintendo◆S・RPG◆2012年4月19日◆1～2人

外传23 苍炎の勇者

进入条件：7月12日无意识通信地图

《觉醒》的最后一名隐藏角色终于揭晓——被称为“苍炎勇者末裔”的帕里斯（パリス），即《苍炎》主角艾克（アイク）的后人。相信没有玩家能猜到最后的黑影会是此人，说不定这是制作方为下一款《火纹》做的铺垫也未可知？说回本关的内容，敌方的大军是密密麻麻的一大片，我方也史无前例地可以派30人出战，进行一场壮阔的大决战。初始位置北侧的四方形土墙是绝佳的防御屏障，由于敌方没有飞行部队、无法飞过墙壁，玩家在开战后就可以组队向西北挺进，凭依着西侧的矮墙拒敌。敌方的主力会从北侧攻来，由于矮墙和湖泊之间的道路只有2格，敌兵很容易堵在该处。不过敌人大多持有间接攻击的武器，因此玩家方面也最需要装备上2格攻击范围的武器才能有效地还击。待把西北和正北的敌兵击溃后，东北的部队才会姗姗来迟。帕里斯同时拥有“剑杀”、“枪杀”、“斧杀”3种特技，因此攻击他时还是用魔法书或弓箭成功率较高，全灭敌人过关后他便会加入了。

怪物猎人3 G

◆Capcom◆ACT◆2011年12月10日◆1～4人

砂の国の风物诗

更新时间：2012.4.27

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★7
指定地点	大沙漠
成功条件	讨伐或击退1头峰山龙
参加条件	HR8以上
契约金额	2800z
报酬金额	28000z
时间限制	50分钟

G级峰山龙的行动模式和上位的差不多，只是体力有所增加以及第二阶段和灵山龙一样多了一招沙吐息。第一阶段的打法和上位的峰山龙一样，峰山龙的攻击频率没有灵山龙高，活用大铜锣和拘束弹可让船保持较多的耐久进入第二部分，只是要注意因为体力的提高同时带来部位耐久度的增加，部位破坏要变得难一些，特别是破坏后有机会获得龙神玉的牙，单人狩猎时要借助一下大爆弹G和对巨龙爆弹才够伤害，大爆弹G在其牙位于船上时放置，而对巨龙爆弹则在登上其身上时放置在牙的位置。第二阶段也和上位时差不多，不过部位耐久增加后带来的硬直减少，同样要多利用大铜锣和拘束弹来打消它的攻击，否则船很快就会被破坏，还有就是击龙枪要尽早用，争取多用几次。

神の再临

更新时间：2012.5.2

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★8
指定地点	神域
成功条件	讨伐1头煌黑龙
参加条件	HR8以上
契约金额	3360z
报酬金额	33600z
时间限制	50分钟

G级的煌黑龙任务，除了HP多了外和上位的并没有变化，按照原来的打法攻略即可，武器方面，由于煌黑龙弱点属性会不时变化，单人时推荐爆破属性武器。地上的煌黑龙威胁并不大，战斗中多保持在其右侧，这样可以回避掉大部分招式，攻击时机在其突进后、喷火和转身时。煌黑龙进入空中模式后棘手了不少，近身武器基本没多少攻击的机会，最好是尽快用闪光玉将它闪下来，另外场景中的拘束弹发射器也能达到同样的效果，虽然使用后有3分钟的冷却时间，不过对发怒时的煌黑龙也有效，可以和闪光玉轮换着用。

活火激发

更新时间：2012.5.18

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★7
指定地点	厄海
成功条件	讨伐1头炼黑龙
参加条件	HR7以上
契约金额	3700z
报酬金额	40400z
时间限制	50分钟

加强版的炼黑龙，除了HP增加外，招式以及获得的素材都和原版一样，基本是用来给玩家挑战难度的任务。HP增加最麻烦的一点在于各部位耐久的提高，想通过部位破坏来减少熔岩喷出量难了不少，所以很难避免不被熔岩砸中，最好是穿火耐性高的防具来打，火耐性达到20后即使中了火属性攻击不仅伤害大幅减少，同时也没有火属性异常状态，可节省不少吃道具的时间。打法方面，炼黑龙在水中时保持在其胸部一带是比较安全的，可以无视它的大部分攻击，而且最重要的还是可以攻击到平时较难够得着的胸和肩膀。炼黑龙上岸后就保持在其侧面或后方攻击脚和尾部的弱点，但要注意它转身时带来的蹭伤判定以及扫尾。当炼黑龙四肢着地时会使用蛇行，这时它全身都有攻击判定，近身武器还是以回避优先吧。另外场景中的岸上以及水中的废船各有一处击龙枪，可对其造成可观的伤害，不过使用时机可遇不可求就是。

3DS

卡片召唤师

◆Nintendo◆TAB◆2012年6月28日◆1～4人

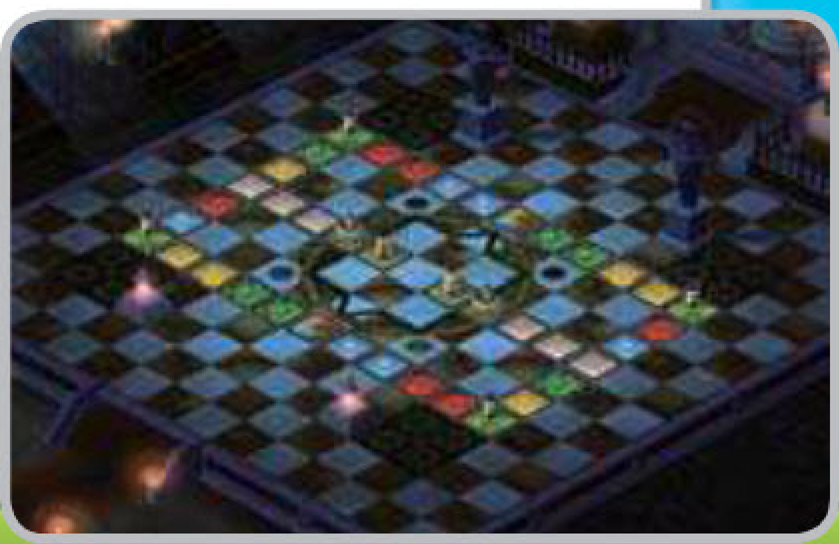
作为一款包含卡片元素的桌面游戏，本作的下载要素算得上非常丰富。目前官方公布下载的有1张怪物卡、8个卡包和3张地图，下载方法并非无意识通信，而是在开启3DS的Wi-Fi开关后，进入游戏主菜单的“**インターネット对战**”，略作等待后选择“**ダウンロード**”，即可看到这些下载项目。除此之外，官方每天都会提供一张怪物卡，这些配送的怪物卡属于“自动掉落”，只需进入“**インターネット**对战”后即可获得，不必专门手动下载了。

项目	内容
怪物卡	ミスティック（无属性怪物卡）
卡包	火柱、水月、地壳、风尘、おまかせ无、攻めの火风、守りの水地、神の导き
地图	ドラゴン・ロード、チョイス、砂时计

怪物卡 **ミスティック**：ST40，HP30，召唤消耗为60G+弃置一张手牌，单看本体能力似乎性价比较低。不过其领地技能能通过消耗30G指定某个怪物的MHP+10，该领地技能还会令MHP为60以上的怪物有70%的几率即死，用以消灭对方领地上的防御型怪物，比如**キングトータス**、**ストーンウォール**、**ハリケーン**、**ゴーレム**等等。

卡包 配信的8个卡包是不允许玩家在原有基础上自由编辑的，火柱、水月、地壳和风尘这4个卡包对应火、水、地、风4种属性，且绝对不会出现另外三种属性的怪物卡，非常单一，可在地形属性有倾向性的地图上使用。“**おまかせ无**”则与原有的**おまかせ**系列相同，系统固定配置19张卡，另外31张卡在战斗中随机变化，不过变化出的怪物属性与卡包的名字属性所对应。“攻めの火风”和“守りの水地”都是50张卡随机变化，前者的怪物卡是攻击性较强的火风系，后者是偏向防御力的水地系，玩家可根据自己的作战喜好自由选择。

地图 **ドラゴン・ロード**为长条形地图，实际走一圈的耗时并不长。其特点是有大量根据初次配置的怪物而变化属性的领地，容易积累大量资本。**チョイス**是对称的双方向行进地图，走哪边都可以完成周目，上方的地图价值较高，是重点占领目标，不过一旦失守，带来的损失也是巨大的。砂时计由上下分区的两个小地图组成，同属性领地只能在区域内形成连锁，需要注意。



游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

胧月 提供

为绅士（biantai）准备的脚踩体验活动在秋叶原举办，猛人迭出！

自从某款游戏推出后，“绅士”这个词在ACG圈里也身价陡降，好好的正面词汇落得跟“小姐”一个下场。七月新番《织田信奈的野望》以“穿越”为主题，讲述主人公相良良晴来到了兵荒马乱的战国时代，竟见到知名战国武将全部变成女生的天雷景象，其中的织田信长则更名为“织田信奈”，并在动画中对主人公猛踩一通。日前，厂商特意为M体质的客人们举办了这场公开羞辱PLAY的主题活动。活动邀请到动画主题歌的演唱者爱美COS成织田信奈，并让到场的客人们戴上主人公的面具，接受信奈的践踏。这些绅士们如狼似虎地向围观群众展现着自己的M天赋，纷纷请求信奈踩得重一点，现场气氛异常热烈。

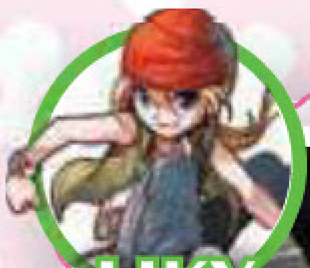
▶现场景观，我在想如果换成钉鞋他们是不是会更爽？

▲动画原作中穿着虎皮宽裙的信奈，看起来又是个小傲娇？

▶爱美还会向客人们亲手派发礼品。

▲另一层楼的人气投票，除了织田外的其他人都是正常名字。

大街上的《吃豆人》



LIKY
提供

街头绘画艺术家Leon Herr为我们带来了令人惊异的作品，他在荷兰的一条街道上完美地为我们呈现了《吃豆人》的3D立体图，极具立体感的画面让所有路过的行人为之驻足，当然，有不少人走到跟前都会被眼前的画面所吓到——能往上走吗？这栩栩如生的景象绝对会让你产生错觉的，艺术大师的手笔果然是不同凡响。

▲你能分辨得出这画面是虚拟还是现实吗？

▲正在绘制加速的水果。

▲埋头作画的艺术家Leon Herr。

▲为什么手里要拿着iPhone呢？

▲小孩子们都饶有兴致地观看这神奇的景象。

◀从这个角度看过去简直就是完美的“虚拟现实景象”。

《电影 轻音少女》BD&DVD发售

胧月 提供

两三年前大红大紫的动画《轻音少女》捧红了丰崎爱生，让电吉他和贝斯在ACG圈里火了一阵子，SEGA公司也相继在PSP和PS3平台上推出游戏。2011年12月，日本各大影院上映了《轻音少女》的电影版，算是给温吞的本作又加了加温。现在，国内的轻音迷也可以购买BD或DVD版来补完自己的爱了。

在影院中看过该电影版的观众大多予以了赞赏的态度，表示画面和音乐均有极高的素质，声优们的表演如三月春风，加之导演是女性，细腻地描绘出高中女生亲密无间的温暖友情。由于素质极高，一些观众不惜多次买票反复观看，上映期间，连深夜都场场爆满，买一张收藏应该是不会吃亏的。

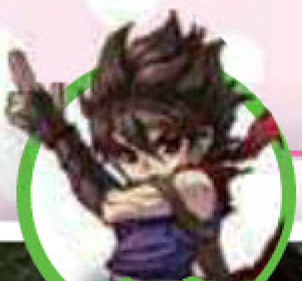
▲▶秋叶原Sofmap一号店有中野梓和平泽唯的立板，手中拿着竹达彩奈和丰崎爱生两位声优的签名。

▲Gamers和虎之穴的特典也相当厚道。

动作最像初音的小仓唯单曲CD发售

胧月 提供

胧月当前最期待的NBGI游戏不是《铁拳TT2》，不是《跨界计划》，不是《闪亮音乐祭》，而是——《天才麻将少女 阿知贺篇》。（有人说不是还没公布么？所以才期待啊。）在导演的“阳谋”之下，《阿知贺篇》已经堂堂正正地变成了“千里山篇”，以小仓唯为代表的声优组合StylipS不但全员出演了千里山的四名队员，还为动画演唱了动听的主题曲。小仓唯尽管刚满16岁，成名却早得很。早在3年前，13岁的小仓唯就凭借初代《女歌手计划》向PSP玩家展现了自己的舞蹈才能，被誉为“三次元世界中舞跳得最像初音的人”。之前她一直和其他女性声优以组合的形式活动，包括ゆいかおり、RO-KYU-BU！、



苍穹
提供

《无双》出租车一骑当千？不，是一骑绝尘！

■加藤清正款出租车。

Koei Tecmo Games与日本的熊本出租车公司进行了一次合作，从今年6月15日开始直至2013年6月30日期间，印有《战国无双》角色形象的痛车会正式上路行驶。车身上的武将分为加藤清正和加拉夏两种，但凡是搭乘《无双》出租车的乘客都有机会得到特制的明信片作为纪念。汽车上路前还在供奉加藤清正的加藤神社进行了祈福，这一合作无疑是在为即将于9月份发售的3DS游戏《战国无双 编年史2nd》造势宣传。

■加拉夏款出租车。

■神社的安全祈愿仪式。

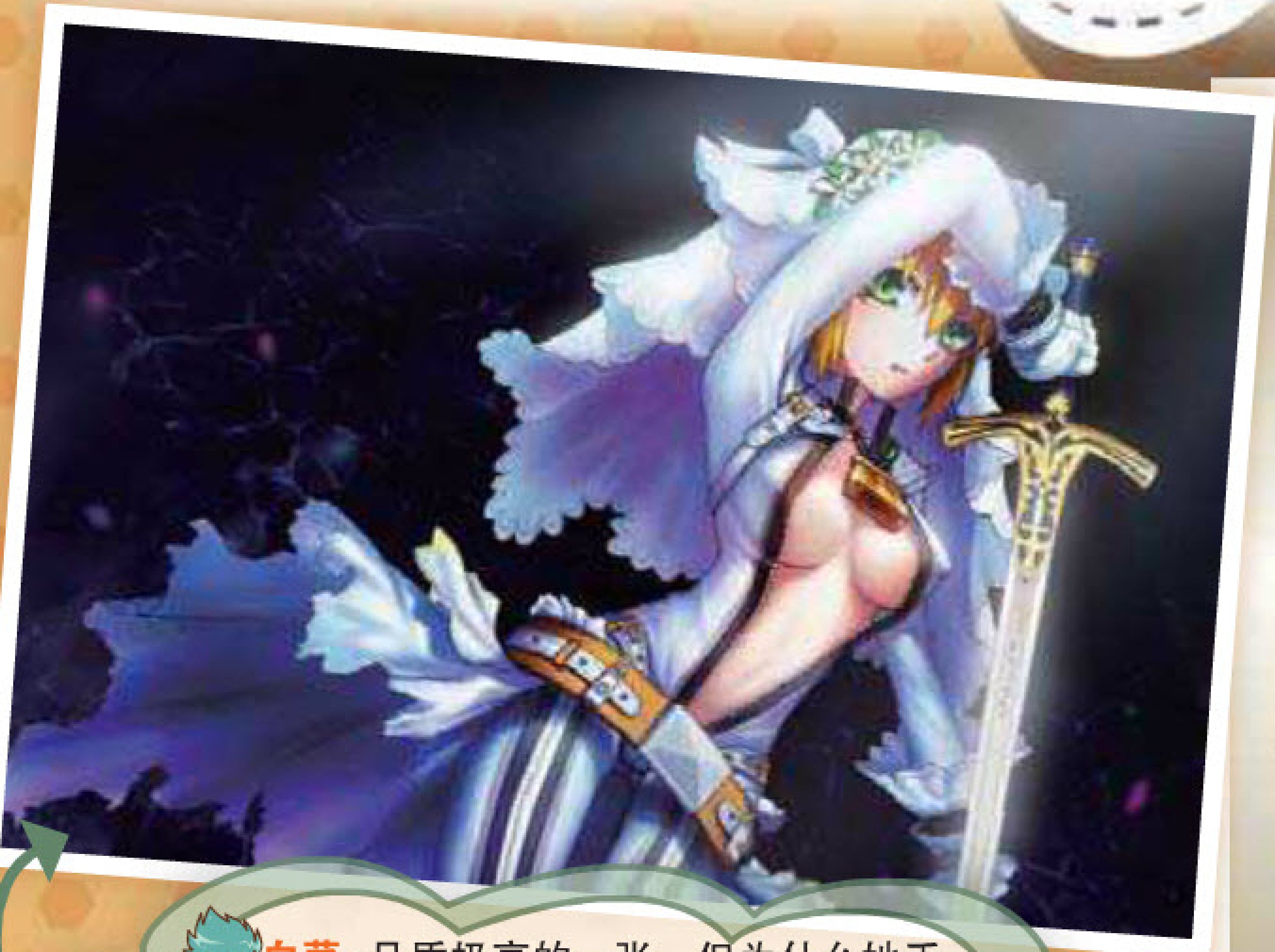
StylipS，这次也终于以个人名义推出单曲。本张单曲名为《Raise》，是七月新番动画《弑神者》的片尾曲，小仓唯在动画中为雅典娜配音，感兴趣的读者可以关注一下。

▼虎之穴和Gamers发售现场的立板，白衣似乎是小仓唯（或经济公司）非常中意的形象。

白菜

游戏美图秀

相比约半年前的沉寂，最近《Fate/新章 CCC》的情报放出频率算是比较可观。由于故事设定需要，游戏中的主要角色都换上了新装。然而在最早公布了Saber的婚纱装后，各位同人画师早已压抑不住心中的澎湃之情，在这沉寂的半年间，精彩作品层出不穷，使得游戏未出便已有了相当数量的高品质美图。原本我是想找找游戏的主题美图，但就结果来说，几乎都变成Saber刷版了……



白菜：品质极高的一张。但为什么她手里拿的会是EX咖喱棒？

阿鲁：嗯？难道她不应该拿EX咖喱棒？

白菜：婚纱Saber并不是阿尔托利亚啊。这个画师要么是看到人设就直接创作了，要么就是压抑不住对吾王的崇敬之情了。

半夏：其实我不太清楚那么多形态的Saber有什么区别。这感觉就好像她自己都能组个篮球队了。

白菜：正常版、便装版、狮子版、黑化版、西服版、女仆版、浴衣版、Lily版、红衣版、婚纱版，再加上旧设定男性版，都可以组个足球队了。

阿鲁：我差点就想问这到底是《Fate》主题还是Saber主题了。

白菜：我也没办法，找来找去新作的图几乎都是婚纱，有一张Caster就该偷笑了。

半夏：为什么连个男的都没！我家金闪闪呢！

栏目主持：苍穹

本辑主题 猴子

▲比波猴算是SCE的一个吉祥物了。

一提起猴子这种动物，出现在大家脑海里的应该是活泼、顽皮、爱捣乱这些词汇。这种灵长类动物似乎永不知疲倦，总是跳来跳去。猴子被认为要比其他动物更通人性，因此经常被拟人化，比如印度神话里面的哈奴曼，被称为神猴，受到万人膜拜；我国古典名著《西游记》的主角孙悟空，更是无人不晓的美猴王，以他为主角的各种改编作品也是层出不穷。在游戏里，猴子也经常出现，不管是作为主角还是敌人，它们都有着那种永远安静不下来的特性。下面我们就来看看几款以猴子为主角的游戏吧。

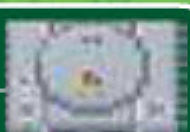
文 miru

特别推荐

风云悟空忍传

原机种：PS | 模拟器：– | 适用机种：PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1996年



《风云悟空忍传》改编自我国的名著《西游记》，师徒四人都有登场，只不过唐僧并不是可操作角色。游戏采用横版过关的形式，每个关底都有BOSS，三个小关卡合成一个大关卡，每个大关卡前可以指定使用的角色。游戏的操作并不复杂，×键跳跃、□键攻击、L键放必杀、R键冲刺。在冒险的途中，如果某角色HP耗尽了，就要重新开始本小关，并指定剩下的角色登场，所有角色的HP都耗尽便告Game Over。乍一看只有三条命，其实不然，在实际游戏中，玩家可以收集水晶球，这些水晶球有大有小，收集的量会用数字表示在屏幕左上方。在每大关结束后，玩家就能用水晶球回复角色的HP，哪怕这个角色的HP是0也能回复。水晶球除了回复HP之外，还能用来释放威力巨大的必杀技，所以在BOSS战前准备足够的水晶球是十分必要的，但是也别忘了留下一些水晶球来回复HP哦！游戏不乏各种恶搞元素，特别是BOSS的设定，而关卡也并没有遵循原著来设置，甚至出现了西方的吸血鬼城堡和现代工业都市这些与《西游记》相去甚远的场景，算是让玩家体验了一把另类的西天之旅吧！

▶游戏中出现的欧洲小镇关卡。

奇异岛 猴子们的宝岛

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 A・AVG
游戏年份 1996年

本作的制作人员中很多都参与过“《塞尔达传说》系列”的制作，比如青沼英二，所以游戏的一些地方也含有《塞尔达》的影子。冒险的舞台即标题中的宝岛，这里埋藏着海盗所留下来的无尽财宝，在岛上生活的猴子则是财宝的守护者。主角是来到岛上度假的学生，无意中被卷入了寻宝之旅，游戏中可操作角色有三名，可以按R键切换领队。本作主打的搜索系统，在冒险时按下A键就能启动，屏幕上会出现一个类似手电筒照亮的区域，此时可以调查各种物体，并选择使用道具或者多人协力来进行下一步动作。本作包含大量解谜要素，而且非常注重三人合作。三名角色各有特点，迪翁速度快，马克思身体重，而杰克长得高，利用好他们的特性是解谜的关键。游戏按章节共分五章，一场愉快的青春冒险之旅等着你!

▶如果遇到挡路的情况，可以使用搜索系统获取帮助。

超级猴子球Jr

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 2002年

本作是“《超级猴子球》系列”在GBA平台上的惟一一作，分为主游戏和迷你游戏两个模式，由很多不同的小关卡组成，每个关卡都有过关时间的限制，此种设定非常适合于掌机，随时可以拿起，也随时可以放下，每关的时间一般不会超过一分钟。在游戏中，玩家需要操作一只呆在球里面的小猴子，只需使用十字键就可以让它在一个漂浮于空中的平台上滚动，最后到达目的地就能过关，但是一旦滚出平台就会Game Over。在关卡途中有很多香蕉可以捡，虽然香蕉并不是必须的，但是想要追求高分的话，就要在尽可能短的时间里捡到所有香蕉并到达目的地。游戏的专家模式难度颇高，滚动的平台路很窄，而且会出现移动的干扰物、地形高低差等设置，要勤加练习才能顺利过关。

▶狭窄的通道非常考验操作。

猴子大冒险

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 1992年

本作是一款很有特点的动作游戏，主角猴子的攻击方式是扔出各种球，然后想办法让这些球砸中敌人。游戏的关卡分为普通关卡和BOSS关卡，普通关卡都有个被锁住的门，玩家要取得场景内所有的钥匙后才能开门前往下一关，而这些钥匙有的在敌人身上，要先消灭敌人后才能取得。主角猴子的球都是呈抛物线向前扔出的，之后玩家还能操纵它去顶这个球，可以越顶越大，大球砸到敌人身上就会变成很多小球，而根据之前球的大小，小球可能是棒球、足球、篮球等等。场景一共分为5大世界，有森林、城市、水下世界等。游戏中的杂兵和BOSS大多数是各种水果，BOSS的攻击方式也非常搞笑，比如某西瓜BOSS的招式是吐西瓜子。虽然风格轻松搞笑，但主角只要受伤3次就会Game Over，因此游戏的难度还是挺高的。

▲游戏终盘还要把以前的一些BOSS再打一次。

文 九兵卫　栏目主持 半夏

Vocaloid 通信

虽说Vocaloid进入中国已经有一段时间，大大小小的发布会以及官方活动也陆续举办了不少，但Vocaloid China的本土软件却一直没有揭开神秘的面纱。前几日在上海举办的CCG EXPO 2012是中国规模与影响力最大的动漫游戏博览会之一，V家趁用这次难得的机会在展会上大放异彩，给中国的FANS带来了难忘的回忆，本次专栏就请来在CCG现场采访的九兵卫（UCG）为我们带来活动的精彩报道吧！

E P 中国动漫游戏博览会——V家大舞台！

首款中文V家声库软件“洛天依”CCG首发

经过前期的准备以及角色的征集，中国的首个V家形象“洛天依”终于在本次CCG展会上正式和我们见面。作为Vocaloid China Project的一部分，洛天依最早完成声库的录制并推出商用软件。而CCG现场不仅首发“洛天依”软件本身，还展出并销售各种与洛天依相关的周边，例如粘土模型、SD手办以及布偶玩具等等。

在Vocaloid 的展台，官方设置了多台体验机，到场的参观者可以亲自试用Vocaloid软件并编辑中文歌曲，一旁细心的展台小姐还会对体验者进行简单的指导，可谓非常贴心。

■购买Vocaloid中文软件可以搭配各种同捆版。

□现场的体验机可以供参观者自由使用并编辑歌曲。

■用玻璃投影的方式来播放洛天依的PV动画是不是很有未来感？

八王子P助阵V家展台活动

尽管本次CCG有从日本远道而来的ASL，但V家相关的展台活动仍然是本次展会最有趣且人气最高的。除了中方团队亲自上阵配合官方Cosplay介绍Vocaloid China相关角色与软件，主办方还特别请来了在日本V家FANS中享有绝高人气的音乐制作人八王子P。在展会的主舞台之上，八王子P和台下观众积极互动，现场秀了一把DJ的才艺，将活动的气氛推至高潮。

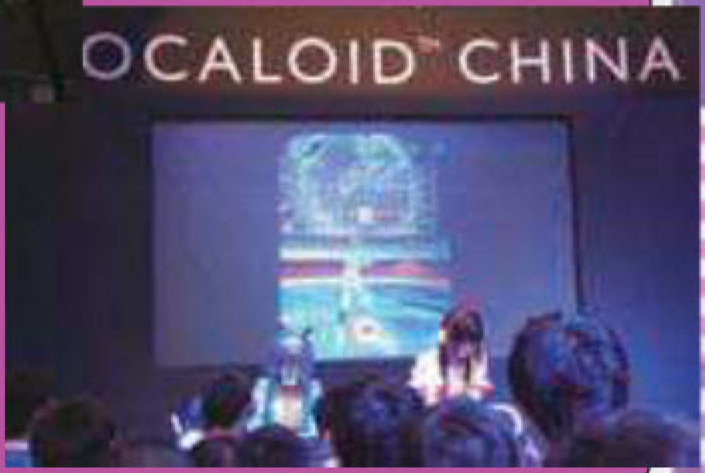
全新的玩法——天依音乐游戏

对于普通FANS来说，Vocaloid系列软件始终是偏向专业性的声库编辑软件，需要一定的音乐常识，并且价格也不菲。为了让更多的人接触并认识中国的V家形象，Vocaloid China本次还推出一款天依音乐游戏，在iOS平台上可以玩到。游戏的玩法和通常的街机音乐游戏非常相似，画面采用纵向显示，而按键提示则从下至上，需要玩家两只手同时配合操作。值得一提的是，游戏的背景采用了洛天依的3D音乐MV，虽比不上家用机平台的《偶像大师》和《初音》等作品，但动作捕捉方面也已经做得非常成熟，驻足尝试的玩家络绎不绝。该游戏在CCG会场只提供了1首歌试玩，不过官方每天都会组织比赛，试玩并得到最高分的玩家可以获得由Vocaloid China提供的丰厚礼包。

◀官方Coser总是众多闪光灯的焦点。

▼现场展示了用于洛天依动作捕捉的软件，非常有趣。

▲Vocaloid China的展台每天都是人流不断。



▶尽管天依音乐游戏目前还只是雏形，但前景相当乐观。

来自Animate的“初音未来only shop”

在CCG会场不仅有Vocaloid China，日本Animate还特设了一块名为“初音未来only shop”的物贩专区。这里销售来自日本的正版初音周边，有手机壳、挂饰、海报以及一些其他商品。这个展区最别出心裁的地方在于，展区的墙壁上挂满了来自的初音的原画师KEI的插画作品（复制品），每一幅都足以让初音FANS觉得惊艳，整个售贩区既像是一块展区，同时也是一家专售店，所以CCG展会召开的几天内，这里也一直是会场内人气最高的区域之一。

◀初音家族的人气在中国也势不可挡。

▼橱柜中展示着众多初音的手办模型，让人爱不释手。

◀看到这样的中文是不是很有亲切感呢？（笑）让人爱不释手。

▲比起周边，我更想要Staff穿着的这件超有爱的T恤。

▲初音的周边种类繁多，这里当然也只是一小部分而已。

▲“初音未来only shop”隔壁的GSC展台也有初音的各种模型展示。

▲KEI的原画是第一次在中国的动漫展上进行正式展出。

栏目主持 乌冬 文 koflover

游戏边缘地

《游戏边缘地》栏目的内容是介绍各种掌机平台的应用软件游戏，这些游戏主要集中在NDS，成为NDS蓝海战略的一个关键因素。但NDS的蓝海战略能否在3DS重现呢？从目前3DS的软件阵容还看不出任何端倪，也许3DS即将推出的《脑白金》能够开一个好头吧。

用眼进一步锻炼右脑 DS速读术

もっと目で右脳を锻える DS速读术

软件介绍

“一目十行”这个成语想必大家都知道，它用来形容人读书速度非常快，在原出处中是个褒义词。不过笔者小时候上学时，语文老师却把这个词当作贬义词，用来批评读书时走马观花的不认真态度。其实，逐字逐句的阅读方式并不利于记忆信息，在如今这个信息爆炸的时代，只有学会“一目十行”的速读技巧，才可以保证学习和工作的效率。不过速读并不是人与生俱来的能力，需要后天训练才能够熟练掌握，这次我们要介绍的《用眼进一步锻炼右脑 DS速读术》就是一款速读训练软件。

快速阅读

这款《用眼进一步锻炼右脑 DS速读术》是由新日本速读术协会的川村明宏博士监制，该系列一共推出了6部作品，平台涵盖了NDS、PSP和3DS这三大掌机。该系列之所以能推出这么多款作品，说明了速读术在现代社会中的重要性，新日本速读术协会宣称说“提倡快速阅读法是时代潮流”。这款速读训练游戏虽然是日文，但游戏中的一些训练方法是可以被我们借鉴的。如果读者朋友有志训练自己的速读技巧的话，也可以找一些中文速读训练软件进行练习。

开始游戏后，系统给出一篇文章供玩家阅读，玩家通过点击右下角的“次へ”来翻页。当整篇文章读完后系统会记录玩家阅读的时间，并对玩家的速读能力进行评价。由于文章是日文，即便是懂日语的玩家，在阅读时也肯定不如阅读母语时的速度快，所以这个测试不大能检验出国内玩家的速读能力，玩家直接跳过这部分即可。

游戏的主菜单分为两项，第

一项“速读トレ–ニング”是由玩家自己选择训练项目，而第二项“お手轻速读术”则类似于一般游戏中的快速模式，由系统来指定玩家的训练内容。下面我们来介绍下“速读トレ–ニング”模式中的四个训练项目，在进行每个项目的训练中，玩家事先都要阅读一篇文章来检验自己当前的训练成果。

浏览式训练（见るだけトレ–ニング）

浏览式训练用来锻炼眼部肌肉的活动能力，一共包含有5项训练项目，玩家在训练过程中，目光要随着屏幕中的焦点不断移动，这样的话可以使眼球充分得到活动。通过这种方式的训练，玩家在快速阅读中眼球不容易疲劳，即便是“一目十行”的节奏也能完全跟得上。但需要说明的是，这项训练要在NDSLL的大屏幕中进行会有比较好的效果，如果用模拟器的话因为窗口太小，玩家的眼球不能得到充分的活动和训练。

问答式训练（游んでトレ–ニング）

这项训练以三选一的问答形式来进行，系统会给出一些具有干扰性的文字提示，比如把字分散打乱，或者进行遮挡等等，这些文字组合在一起是一个问题，玩家要在三个选项中选出这个问题的答案。在训练过程中，玩家不但要利用左脑的文字信息处理功能，还要把右脑的图形识别功能发挥出来才行，开发右脑是速读训练的基础。

专项强化训练（选んでトレ–ニング）

这项训练是由玩家自行选择专项训练内容，一共分为眼部肌肉训练（眼筋）、视线扩大训练（视幅）、辨别能力训练（识幅）、眼力提高训练（识力）、移动阅读训练（行读）这五个大项，每大项又分为3个不同的训练内容，一共有15种训练方式。由于篇幅所限，这里不再一一介绍每一种训练方式了，玩家有兴趣的话还是在游戏中逐个去体验吧！

游戏式训练（ゲ–ムでトレ–ニング）

这项训练中收录了5个与速读有关的迷你游戏，它们不但有一定的娱乐功能，而且对速读训练也有帮助。由于迷你游戏没有什么语言障碍，所以笔者建议玩家好好去体验一番，这里把5个迷你游戏的玩法逐个为大家介绍一下：

Eye Chase（アイ・チェイス）：屏幕中有4个快速移动的圆球，其中有一个会变化颜色，点击下屏幕把这个变色的圆球找出来。

Eye Search II（アイ・サ–チII）：在下屏中有一些圆球的颜色和图案与上屏相同，点击下屏幕把这些圆球找出来。

Eye Search I（アイ・サ–チI）：上屏和下屏中各有一些不停转动的圆球，其中有一组圆球的转动方向彼此相反，点击下屏幕把这个圆球找出来。

Eye Logic（アイ・ロジック）：上屏中有一些快速移动的圆球，按照移动速度由慢到快的顺序，点击把这些圆球一一挑选出来。

Eye Tracer（アイ・トレ–サ–）：按照上屏中的提示，把下屏中对应的圆球按顺序一一挑选出来。

全脑速读

NDS平台有不少开发右脑的游戏，这款速读训练软件也是其中之一，而且游戏名就叫做《进一步锻炼右脑》。速读与右脑开发息息相关，因为人的右脑是用来处理图像，而速读正是借助右脑的功能，将书面中的整体文字信息以图像的方式传输到右脑中，再用左脑的文字处理功能进行分析和整理。所以说速读是一种充分利用左右脑的阅读方式，又被称作“全脑速读”。

传统的阅读方式要求逐字逐句去精读，甚至是发声朗读，这种阅读方式虽然有助于学习掌握语言，但却是效率最低的阅读方式。即便是不发声默读，在脑子里也会“出声”，同样会降低阅读效率。因为每个音节都需要一定的发音时间，但音节所包含的信息量却少的可怜，人们在读完一句话的过程中完全可以通览完整篇文章，没有必要让大脑的处理速度被发音的缓慢效率所限制。

主持 马修&胧月 插画 西瓜树

掌门人

话说大家的暑假过得怎么样？玩得爽吗？睡得好吗？拿到这本书时，屏幕加大近一倍的3DS LL也上市了，大家以后购买3DS也多了一种选择；PSV那面也有黑白两色可选；。PSP上最近不仅有《无双大蛇2》和《那由多轨迹》，更有《风来的西林4》蓄势待发；NDS虽然基本上是给3DS让路了，但一款《口袋妖怪 黑2·白2》也足够玩家玩上很久很久……于是发现，这还真是一个新旧交替的缤纷时代，总之不管你有没有新世代的掌机，这个暑假你都有大作陪伴！

习惯

时间不等人，身边不断地上演着“错过”，习惯改了，就不习惯了；不习惯久了，就变得习惯了！

玉林 陈海松

阿鲁：施主，恭喜你再次领悟了人生真谛。

苍穹：鲁叔剪个短发就这么称呼别人了？

半夏：施主既然已经看破红尘，就和鲁叔一起出家如何？

马修：鲁叔你为什么要说“再次”？

白菜：这段话写得很有散文风格，除了当事人没人知道他到底在说什么。

注意身体

最近感冒了，小编们一定要注意身体哦，不然读者们会心疼的。

天津 才子

马修：有你这话就够了，不过有些事情身不由己啊……能做的就是尽量把额外耗去的体力给补回来。

酷洛洛：感谢这位同学的关心，最近喝了一个星期感冒茶的酷洛洛路过。

白菜：洛少天天吃药，月月进补，就是没见他病好过……

帝国的毁灭

最近在B站上看了很多元首的鬼畜视频，常常笑得前仰后合。结果学校里的历史课正好讲到二战，老师给我们放了一部片子——没错，就是《帝国的毁灭》。听着“我到河北省来”等对白，我想笑又不敢笑，一节课下来都要成面瘫了。

上海 蛤蟆闲人

苍穹：老师应该在上课前先说“看过、转载过、恶搞过元首视频的，都出去。”

马修：那班上的同学会走掉一大半吧？

苍穹：然后门口的同学就会听见老师大喝一声“你家嫂夫人！”

白菜：接着外面的女同学们稀里哗啦哭成一片，里面的班长正在松领口……

只言片语 虽然没买到181、182、183，但我觉得好像过了很长时间，再次买到《掌机王SP》真的很开心。（开平 钊哥）

掌门话题

各位编们的口头禅（说话前抿嘴出声也算）以及搞笑的口误和笔误。

（本辑话题由沈阳读者 付伟健 提供）

LIKY 口头禅？貌似以“我”开头的一个词说得比较频繁，好像是自从看了周星驰的片子后就开始染上的，由于近似于粗口这里就不说了，大家懂得。

白菜 口头禅：除去不能上书的以外，在编辑部里说得最多的就是“这……”、“嘚呀（谐音：对呀）”以及“个呆……”（对鲁叔专用）。书面词汇特别喜欢用“（笑）”这种写法。

经典口误、笔误：看到这个话题，我只会想起酷洛洛君的“过桥拆河”、“八丈蛇矛”等经典词汇。个人的代表性笔误比较少，而且一般都会在校稿中发现。这里就透露个大家在书上看不到的。记得以前做《最终幻想 零式》攻略的时候，其中一名角色名叫暮雨（クラサメ）。当时看到游戏里クラサメ这四个假名一出现，我就不假思索翻译成雾雨（キリサメ），并且在攻略中通篇都是这个名字。后来被做过前线的胧月校稿时发现了。至于“雾雨”这个姓氏，熟悉“《东方》系列”的读者应该都清楚怎么回事吧（笑）……

乌冬 最经常说的口头禅是“揍死你”，这是因为俗称“戳锅漏”的阿鲁成天捅娄子，骂着骂着就成习惯了，而后凡是见到他第一句就是“揍死你”。笔误方面，因为工作关系经常要打“艾鲁猫”，输入法已经记录了键入“alu”就会出艾鲁的个人习惯，结果有一次和阿鲁和写攻略，文章的作者署名那就赫然出现了“乌冬&艾鲁”。

苍穹 仔细想想自己似乎没有非常明显的口头禅，倒是鲁叔他们整天喜欢用一两个词“死磕”，印象中从我入职后都已经换过好几波流行语了。不过无论是用即时聊天工具，还是在论坛的交流中，个人都很喜欢用摊手的表情，貌似是从换了搜狗输入法后养成的习惯。（╮(╯_╰)╭）笔误方面也没有太深的印象，哪怕是校稿中发现其他同事犯下的错误或有趣的用词（诸如“狼友”），跟大家分享后也很快就忘了。

马修 我的口头禅……是一种比较小但不是花的植物的统称，虽然大多数时候注意但偶尔还会无意间蹦出来，然后审碟时被大家果断制止。经典错误么，曾经的“小便寄语”，现在回想起来都尴尬得不得了；还有199X和200X这两个年份，随手一写就混了，好在大多数时候都及时发现改正了。但还是隐约觉得自己的人生中有10年是空白的……

半夏 本人英文实在是无药可救，对包含4个英文字母以上的单词大多无法完整念下来，于是诞生了某编辑指着我的临也问：“这手办哪个厂出的？”我：“就A……A……Atlus”，某编绝倒。

胧月 做一件事情失败后：“人，总有擅长和不擅长的。”

任何一个新游戏公布后哪怕是“脑白金”：“神作，快买吧。”

“壮哉我大……”是最近爱用的句式，常见搭配是大光荣、大任天堂、大华雄之类的。

口误和笔误应该没有，也不敢有，任何一个口实落在其他人手里都要被挖苦一个月至一年。

一个字儿

一日我班数学老师批评一个不好好学习的同学时说：“不好好上课，一问你你就一个字‘不会’！”说罢继续讲课……由此我们班QQ签名集体都改成“就一个字儿，不会！”

天津 才子

半夏： 数学老师的数学真令人捉急，这件事儿可以得到三个字儿的评语“好笑”。

阿鲁： 半夏的回复就俩字儿：冷！

酷洛洛： 一股寒气扑面而至的感觉，难道我又要感冒了么……

谁是前辈？

我想问一下为什么苍穹被称为老师？LIKY为什么被称为大哥？小编们到底谁是前辈？

上海 含笑

阿鲁： 一般在某些方面有过人造诣的小编，我们都会称他为老师，这和辈分没有关系，比如德高望重的苍老师以及语言总监毛老师（白菜）。

乌冬： LIKY被称为大哥是因为他是文编里惟一有孩子的。

白菜： 为什么我感觉膝盖有点疼……

只言片语 《灵魂献祭》的怪物形象及自残设定比较惊秫。（汕头 Melmen）

诅咒

当初买3DS的时候，NDSi不小心被老妈发现没收了；前一段时间买了PSP，3DS又不幸被老妈逮住拿走了……呜呜呜，这就是不能买新机的诅咒吗?

邯郸 郝雅典

白菜：中国有句古话说得好，“旧的去了，新的来了”，这可是经过五千年历史验证的。妹子你的经历也只是历史长河时间洪流中不起眼的一叶竹筏罢了。

胧月：这么说你白菜老师的机器也掉了不少?

白菜：怎么可能，除了GBA丢失以外，其余的都保存得好好的。

苍穹：白菜老师果然隐瞒了不光彩的一页。

日期提前

我说，日期提前那是应该进行口诛笔法的吗？期限延后才是应该锣鼓喧天、鞭炮齐鸣、红旗……没错，我说的是交作业的事，不然你以为?

桂林 豆腐

马修：对于我这种坑多到如月球表面的人来说，就算游戏延期也不算坏事啊！

苍穹：我以为这位同学说的是截稿日。

半夏：难道不是截稿日?

阿鲁：其实，我也以为是交作业的事，不然你以为?

自信

虽然我一直相信以我的人品绝对不会发生没收事件，但是在某天的晚自习上，悲剧还是发生了！当时我在桌子里玩着《MHP3》，忽然听见后面一名女同学喊我的名字，我一回头，看见她正一脸微笑地看着我，我以为是恶作剧也就没有在意，没想到她又叫我，我忍无可忍大叫了一声“干嘛”——悲剧发生了，我发现年级组长正笑眯眯地看着我手中的小P，结果你懂的！这是血的教训啊，大家千万别在自习课上玩了！

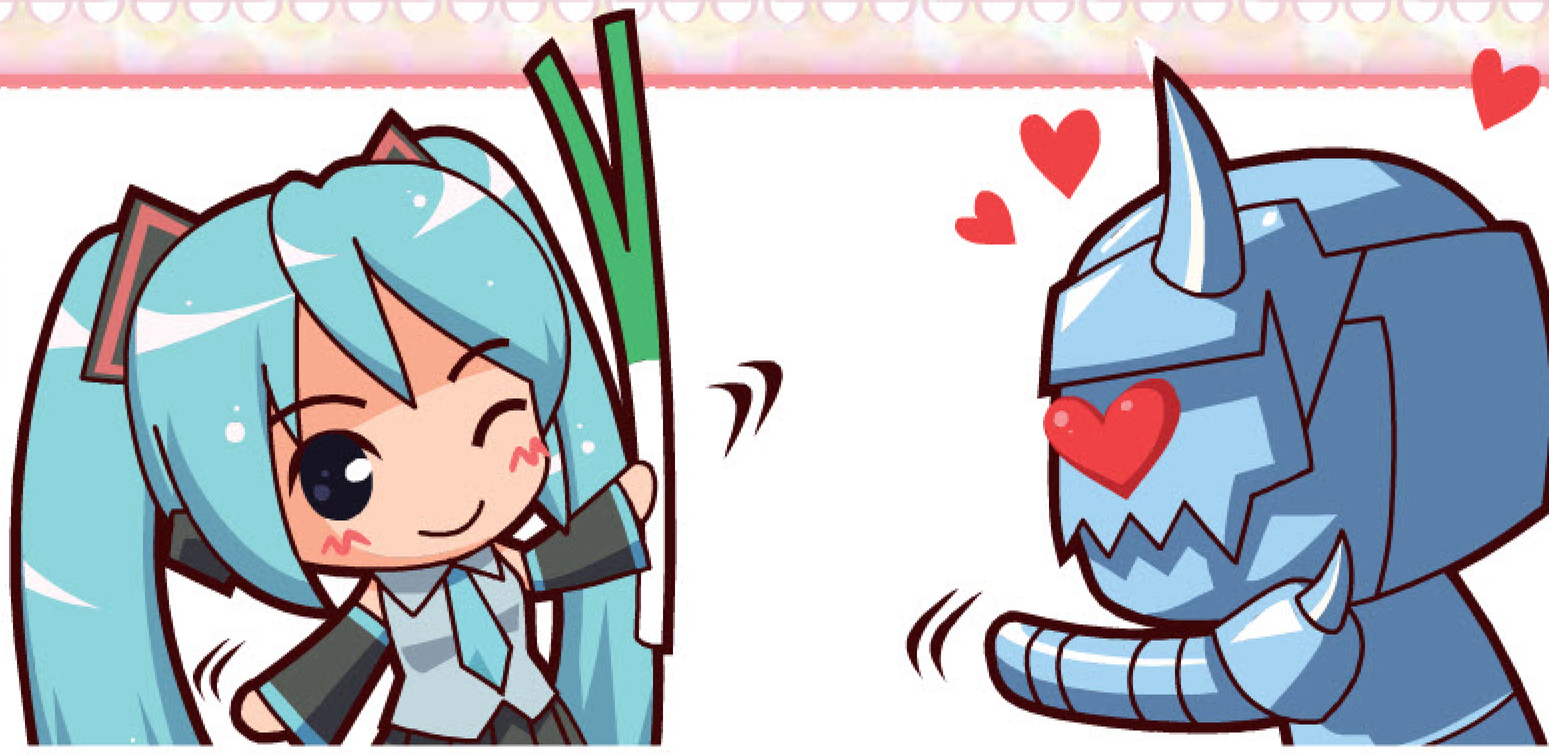
太原 马文

阿鲁：你这位女同学应该是腹黑属性吧……

酷洛洛：嗯？那位女同学和你们年级组长是什么关系?

马修：所以说，只要不是神到可以计算甚至控制自己的RP值，就别对自己太盲目自信。

坑



第一次买《掌机王SP》是因为被178辑的初音萌到了，然后就被拉进了无止境的游戏深坑……但母上大人又不给我买3DS以及其他任何游戏机，所以我就只能用模拟器过过干瘾了……重要的是，大爱的游戏都不能玩！

三明 Hisen

阿鲁：初音立功了，耶！

半夏：强调一下，是粘土初音立功了！

白菜：能在模拟器上过干瘾已经很不错了，要知足！

酷洛洛：攒钱吧，少年，很多学生玩家都是攒钱买机器的。

马修：3DS模拟器还没出来，先在NDS上多补点NDS的大作貌似也不错嘛。

只言片语 《战国无双 编年史 2nd》的藤堂高虎很帅嘛。（唐山 A.F）

184辑读者调查之如何判断一个既定的名作系列的进步倒退标准?

系统和画面。

南通 不吃鱼的猫

系统的改良与剧情的编写。

天津 JK

当你在公众场合玩的时候，如果听到很多声音说："那游戏不是XXX吗？是新作唷！可是……（吐槽）"那就是质量退步，反之就是进步。

贺州 客千

不一定要超越前作，但一定要有值得玩的要素。

玉林 陈海松

进步的标准当然是既保留有原作精髓，又能够吸收时下的流行元素，个人比较推荐《Persona》、《MH》。退步的话就是既没有创新，又失掉前作精神，弄得人不像人、鬼不像鬼。

大连 洋洋

不足之处是否有改进，系统有无创意，剧情和人物是否更加饱满。

马鞍山 玮园长

首先画面至少保证不能退步，前作的要素是否保留了下来以及是否BUG太多，或者不尽如人意的地方太多。

天津 才子

作为《MGS》、《GVG》、《MHP》的死忠，我认为作为一款可以吸引人的动作游戏，暂不说剧情怎样，手感与画质是必须要到位的。我认为《MGS》在PS系上的成长是非常值得肯定的。

昆明 李博南

保持高素质，保持系统或者是小更新。

新昌 类星

在保留系列整体风格的同时又创新，这是进步。

东莞 Magic

185辑调查之回忆长假玩游戏的趣事

某日，打岚龙睡着，梦里还在打岚龙，醒的时候（游戏中角色）已经力尽倒下了……

台州 L.H

练级、打怪、我晕了……

天津 无・聊

以前暑假就是天天玩GBA上的《口袋》，那时候的记忆还是蛮深的，因为玩的多，就觉得自己懂得非常多，还叫上同学一起玩、联机。都是美好的回忆啊！《口袋》陪了我这么多年！

苏州 老总

记得2006年的寒假，那时还没有属于自己的掌机，向同学借了台GBA，还买个黄色小夜灯，我的第一张正版卡带就是《幻想传说》。哪知另一个朋友也迷上这游戏了，通宵地玩，那刻苦劲儿，现在回想起来总会会心一笑。

上海 惑星の雨

每天攻关《真・三国无双》，武器收集了几把，等反应过来，发现时间已经过去一个月了。

上海 王菁益

1.放假前向同学借了NDSL然后就没还，假期里将《灵光》、《恶魔城》都打得非常完美，然后在开学前把好道具都传给了另一个同学，XDDD……2.联《MHP3》，用爆弹把同学炸回家了，然后被群殴。

沈阳 A星

大学快毕业时，每天晚上在寝室里玩《机战W》和《机战A》，玩了3个小时才睡，幸福的日子一去不复返了……

石家庄 Lininter

记得有一年暑假带着GB去舅舅家，正和弟弟们玩《俄罗斯方块》，舅舅家周边的一群小朋友看到了，其中一个凑近对我说："这个收音机好有趣。"

上海 季节之烎

一次在沙发上玩NDSL，结果我爸回来了，我赶紧把BDSL藏在沙发下，结果老爸一回来就躺在沙发上睡觉，足足睡了四个小时才起来。当我拿到NDSL时，已经没电了……

常州 神叹

185辑调查之你会购买3DS LL吗?

会。1.屏幕大但清晰度不下降；2.拿在手上给人一种霸气的感觉。

福州 小贝一族

准备先观望，反正我还没买3DS，到时候出了再看看，决定选择3DS还是3DS LL。（我觉得红黑色3DS LL很好看。）

浙江 A梦

如果有资金的话，会买的，大屏幕会给我更好的游戏体验。

沈阳 腌甜葱

不会，太大了，拿着不顺手。

贵阳 孤狼

必须入，收藏家兼玩家必备之物！

北京 海豚

我已经有了一部3DS了，所以不打算买。

广州 清哥

不会，也没什么实质的变化，买来做甚?

沈阳 赛伯拉斯

想买3DS时候出来了3DS LL，大屏幕看着爽，只要LL不比3DS贵太多，我觉得买个3DS LL也不错的。

南宁 卢尚拓

用了几年NDSi LL的表示：3DS LL必买。

广州 Tomy

不买，因为我是Play Station饭。

杭州 Deepthroat

只言片语 希望PSV版《刺客信条3》有中文版。（庐江 CJの小孩）

玩家画廊

昆明 ガンダム

马修：话说高达貌似很容易Q版化啊……

天津 才子

马修：哎呀，好可爱的伊布，有种感觉它会进化成火精灵或者雷精灵？

北京 朔月忍者

马修：黑洞！黑色的明天！这坑果然够深啊。

苏州 老总

马修：其实这本来就是一个像NDSi的相机，是不是？

广州 lllS

马修：简单几笔，艾鲁猫和狗的特征就都具备了，赞！

你一言 我一语

以前没买到书，邮寄也邮不到怎么办？我非常想买齐，例如173、174、111、109都没买，又邮不到了。

武汉 小枫

马修：多在网上的二手书交易的网站搜搜，说不定能淘到哦。

高考结束了，学长学姐都准备走了，突然想到一句话：师兄放心走，师姐留下来。师兄啊，把你们丢在地上的试卷也一起带走吧！

玉林 凌晨

马修：这算是在诅咒学姐们复读么……

设想款小P上的《猎人》新作，最好和《战神》、《FF》来个联动，想象一下奎秃子拿着链刃，克劳德拿着大剑、萨菲罗斯拿着长刀联手打怪的情景……

大连 洋洋

马修：听起来不错……名字是不是可以叫《狩猎大乱斗》？

高考后向暗恋两年的女生用情书表白，结果被婉拒了，中学整整6年都没拉过女孩子的手啊！

佛山 锋仔

马修：没拉过正常，日后的时间多得很，这种事情急不得。

为神马小编们都认为PSP go不好？我要为其平反啊，“暂停游戏”这一功能是多么适合练级、刷怪啊！尽管手感差点，但能放口袋里啊！

天津 LittleのBoy

马修：其实也没说PSP go不好，只是觉得手感向造型过于妥协了，话说我第一次看见PSP go的实机，也被它的外形给吸引住了呢。

“游俏小筑”的主持人让人羡慕嫉妒恨，编辑同事有没有同感？

上海 王菁益

半夏：为什么羡慕嫉妒恨呢？

都7月了，为什么高二还不给放暑假啊！话说高三的去了，就轮到我们来顶替了，算算日子，两眼一抹黑直接昏过去了。

常州 姚昕

马修：难道姚昕同学开学就高三了么？

如果能像张飞那么睁着眼睛睡该多好啊！

庐江 王者C罗

马修：为什么要睁着眼睛睡觉呢，那得多累啊……而且即使睁眼睛睡觉，眼睛也看不到东西的。

天热！太热了！小编们要做好防暑准备啊！

永康 星之卡

马修：还好小编的工作都是室内，但外出的时候还是会热得很难受啊。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
唯心百辟	186	玩家点评	海贼王 巨人之战2	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
石子安	185	自由谈	我的童年、青春与《掌机王SP》	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
北风水君	182	玩家点评	战国BASARA 群雄编年史	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

《掌机王SP》书刊 奖品退回名单

以下为《掌机王SP》的奖品退回名单，且名单上的中奖者至今未能联系上。看到该名单后请尽快联系读者服务部（电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net）确认姓名及地址，以便我们尽快为您发放奖品。

地址	姓名	辑数及奖项
上海市	陈佳伟	SP175 DVD
天津市	赵方	SP180-1

只言片语 6月的体育迷很累啊，NBA总决赛+欧洲杯。（丹东 Snake）

唐山 董博宇

杭州 丁铭

马修：虽然看着像把自己戳穿了，不过也能看出实际上是拿两把武器。

马修：蛮有趣的，话说《加速世界》的男主角虽然胖，但鼻子没这么大。

马修：这蛋里貌似孵出个有点猥琐的宝宝。

郑州 郭一帆

马修：嗯？克劳德？看着有点少年的感觉。

马修：这个是白色啪嗒嘭，不知道以后的作品里会不会出现呢？

天津 JK

天津 杨晨

桂林 豆腐

马修：其实，编辑部还隐藏着一个低调的带饭党……

玩家画廊扩大版

·初音

马修：含着棒棒糖的眼镜娘版的初音，看着与平常的还真不一样哦。

绘：台州 L.H.

重玩游戏

小编们有为了一样道具而重玩几次游戏的经历吗？

——玉林 慕尔

白菜：肯定有，但一时想不起来是什么游戏了……

胧月：我游戏性高的游戏玩的少，有什么道具是二周目还拿不到的吗——其实重玩几次我是没概念的，刷子游戏和格斗游戏讨论范围外，奖杯和成就也不应该算。

乌冬：只有一周目的游戏怎么办？

马修：所以说二周目可以慢慢拿道具的才是好游戏么？

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、182～186辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187辑，定价：16元。《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、52、54～56辑，定价：16元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。《PSVita专辑》：VOL.2，定价：32元。《NDS宝典》：定价28.00元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 《纸盒战机W》是少有的热血少年机器人游戏！（东莞 Magic）

FAQ电台

栏目主持 LIKY

无意中在网上看到一段手机版《传说》的视频，相当不俗，才发现原来NBGI在Android平台上推出了一款战棋版的《传说》新作——《世界传说 战略联盟》，7月2日已经开始提供下载，就当我满世界找下载链接时才悲惨地发现，该游戏只限定日本且是AU运营商的用户下载，实在是令人遗憾。希望NBGI把这“独占”的钱收得差不多了就早点放开限制吧，好了，下面来看看本辑的问题。

我之前在NDSi上用的是一张叫“DSTTi”的杂牌烧录卡，而这张卡自我的NDSi更新了系统后就再也用不了了，那张卡里面有我近三年游戏的存档，现在基本处于报废状态，请问各位小编，有没有哪种烧录卡可以兼容各种烧录卡存档的呢？如果没有，还有什么别的解决办法吗（除了把NDSi初始化）？这事整的我挺伤心的，如果小编们能回答，真是感激不尽。

东莞 赖静怡

首先，建议你去DSTTi的官方网站（http://www.ndstt.net/cn/），按照官方教程的方法下载、更新一下你的烧录卡的内核，如果更新后能让你卡起死回生那什么问题都解决了，如果不行，那就只有考虑买别的烧录卡了，目前市面上支持NDSi的烧录卡除了DSTTi，还有R4i、AceKard 2i、DSTWO、EZ5i等，而它们的游戏存档基本都是可以通用的（注意必须是后缀名为“.sav”的存档文件，一般大小为512K，而不能是各烧录卡的即时存档文件），你可以将你原来DSTTi卡中的sav存档文件拷入到新卡中便可，保持存档的名称和游戏ROM的名字一致，并与ROM在同一目录下，运行游戏即可使用该存档。如果遇到存档不通用的情况，你可以到网上搜索一个叫“DS Save Tools”的软件，该软件专门用来进行不同烧录卡存档文件之间的转换。希望以上回答能帮到你。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

我玩《塞尔达传说 灵魂轨迹》，在火焰王国戈隆村前往火焰神殿的路上，就在有6个石像的地方，我对着面朝正中央的石像怪吹“光之歌”总是没有用！这个问题困扰我很久了！

北京 张京维

应该在中心石像和它右面一个石像之间吹才对。这个谜题要根据文字提示来推断人物关系，是有点麻烦。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

NDSL的触摸屏坏了，去电玩店换了一块，结果新触摸屏的反应有点跟不上，是什么原因呢？

桂林 廖泽庭

那肯定是新换上去的屏有问题了，现在NDSL的触摸屏都是白菜价，10元左右一

只言片语 太好了，我家附近又开了一家书店，我又可以买到《掌机王SP》啦，真的很不错！（上海 顾春军）

个，质量参差不齐，换好了你在现场应该多试试。

手比较小的玩家操作PSV背触板有困难之处吗？反之，手大的玩家游戏时是否会误操作多发呢？

上海 杨雪

只要不是小孩子的小手操作PSV背触板都不会有太大问题，背触板的面积还是比较大的，正常都能够得到，至于手大与误操作问题，说实话，很多游戏的背触板操作都比较别扭，手大与手小基本没差别。

怎么给ISO减容量但是不影响游戏，就是怎么无损Rip游戏？

上海 凌翔

早期RIP ISO大家用得比较多的工具是UMDGen，不过需要手动替换文件，操作起来较为复杂，初学者恐怕难以上手，现在有不少软件提供了傻瓜式的操作，比如Ultimate RipKit、DNRiper等，使用起来简单不少，你可以上网搜一下。

1.如何区别D版的GBA卡带使用芯片还是用电池来保存存档的？2.索尼在中国都有公司，很多电器都有行货，为什么偏偏不推出PSV、PS3的行货？

上海 王志豪

1.说实话这个很难分辨的，除非拆开卡带看。2.没有行货PSV、PS3也是因为国家相关政策的限制，不过索尼不久前在广州成立SCE GD分公司，与地方政府积极合作，看得出他们在为行货PSV、PS3正积极努力，相信不会让大家等太久的。

PSP中插记忆棒的卡槽积灰多了会拿不出来吗？

上海 唐嘉城

积灰多了肯定会有影响，如果再遇上某个组装记忆棒外壳不过关，卡在里面也不是不可能，不过……卡槽不是有个防尘盖吗？怎么会让卡槽积灰多？至少我的PSP用了这么多年也没什么灰尘。

1.有没有PSP平台独占的GAL游戏？2."《轨迹》系列"从PC复刻到PSP，又从PSP复刻到PSV上，这是什么情况？

马鞍山 许少玮

1.很多动漫改编的都是吧，查一下NBGI的动漫改编游戏可以找到一大堆，比如之前的《我的朋友很少 携带版》、《游戏里也要听爸爸的话》、《我的妹妹哪有这么可爱》等，原创的游戏则有《梦想灯笼》。2.如果严格指"复刻"的话，目前貌似并没有哪款作品经历了PC-PSP-PSV的复刻，只有《空轨》从PC复刻到了PSP，然后PSP的《零轨》复刻到了PSV，你的意思应该是指该"《轨迹》系列"从PC平台转战到PSP，又从PSP转战到PSV吧，这只是很平常的平台迁移现象而已。

《MHP3》打到上位的后有点吃力，想问乌冬几个问题：1.双刀、太刀、铳枪、斩击斧配什么技能好？2.斩味下降后会导致攻击力下降吗？3.PSV买的《MHP3》可以和PSP上自制系统使用的《MHP3》联机吗？

武汉 张帆

1.斩れ味レベル+1、业物、砥石使用高速化、弱点特效、攻击力UP对近战武器都是比较实用的技能，双刀、太刀、斩击斧还可以配回避性能和耳栓，至于铳枪则还可以配ガード性能和炮术王。

2.会的，斩味对伤害有修正，具体为：

斩れ味	红	橙	黄	绿	蓝	白
物理补正	0.5	0.75	1	1.05	1.2	1.32
属性补正	0.25	0.5	0.75	1	1.0625	1.125

3.可以的。

3DS上有什么任天堂模拟器，还要使用指南。3DS支持无线路由器上网吗？

丹东 隋欣

1.3DS由于目前没有破解，并不能像NDS或PSP那样使用自制的模拟器，不过任天堂有提供官方的老游戏模拟。目前涵盖的机种包括FC、GB、GBC、GG，之前3DS降价1万日元时的"补偿措施"还有提供10款GBA游戏。进入e商店后点击"Virtual Console"即可查看具体的游戏及售价；2.当然没问题。

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

梁子斌　　昵称：阿斌酱

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《塞尔达》
地址：广西南宁市宾阳县时代嘉园7栋2单元201室
邮编：530400　　QQ：675959910
Email：675959910@qq.com
想说的话：这张回函是在高考结束后第三天寄出的。

戚慧宇　　昵称：大宇慧子

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《GTA》、《火影》
地址：天津市南开区华章里
邮编：300193　　QQ：1322423690
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

张益梅　　昵称：小山

性别：女　　年龄：18
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《马里奥》
地址：江苏省海门市瑞江路365号
邮编：226100　　QQ：825315473
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

梁恺杭　　昵称：兔斯鸭

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《初音》
地址：广东省汕头市金平区泰安华庭（东区）12幢1601
邮编：515041　　QQ：643049497
Email：643049497@qq.com
想说的话：新手猎人成长中……也欢迎谈论《口袋》！

只言片语　终于考完试，之后相当放松，整日疯玩，其结果就是184辑的回函又过截止日了……（贵阳 狐狼）

贾元超

昵称：欧吉桑

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《高达》、《MHP》、《战神》
地址：江苏省南京市白下区三条巷99号103室
邮编：210000　　QQ：492506617
Email：jiachao0308@163.com
想说的话：希望《掌机王SP》越做越火！

王文杨

昵称：wwy1551229

性别：男　　年龄：保密
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化》、《FF》
地址：安徽省合肥市庐阳区康居馨苑1幢607室
邮编：230041　　QQ：651713380
Email：wwy1551229@sina.com
想说的话：游戏人生，在游戏中不断成长。

马文瑞

昵称：马文

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSi、PSP、PSV
喜欢的游戏：《MHP》
地址：山西省太原市小店区晋阳街山西省实验中学
邮编：030010
想说的话：上学别玩游戏啊！

叶政发

昵称：阿飞斯达克

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《BB》
地址：广东省肇庆市高要市区富临名座F栋502号
邮编：526000　　QQ：1453560654
想说的话：希望快一点得到PSP。

姜策

昵称：竹棘

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《FF》、《无双》、《实况》
地址：黑龙江省大庆市红岗区八百垧4-46门201室
邮编：163413　　QQ：1243950670
Email：zealorjc@qq.com
想说的话：第一次回函，祝《掌机王SP》越办越好！

何通

昵称：7号

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《轨迹》、《逆转》、《初音》
地址：河北省秦皇岛市山海关斌扬花苑13-1-3
邮编：066200　　QQ：631706122
想说的话：想和更多热爱游戏的人交朋友。

刘钊萌

昵称：影子

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《牧场》、《生化》
地址：广东省广州市荔湾区东漖南路芳和中环街3号3008室
邮编：510375　　QQ：1197079552
Email：1197079552@qq.com
想说的话：第一次寄回函，请多关照。

夏艺铭

昵称：Kleist

性别：男　　年龄：27
拥有掌机：PSP、PSV、3DS
喜欢的游戏：《火纹》、《口袋》、《FF》
地址：江苏省太仓市城厢镇东仓南路56号浦发银行
邮编：215400　　QQ：317694963
Email：xymalan@163.com
想说的话：指尖上的游戏！

只言片语　期待《FIFA 2013》，希望欧冠能授权！（石家庄 Lininter）

小编寄语

苍穹

◎拿到186辑样刊后才发现在光盘的吐槽里被LIKY老大安了个“掌机王第一任饭”的名号，这一顶高帽子扣得我“胆战心惊”。

◎如今的游戏圈早就不似当年那么纯粹，各个阵营泾渭分明，在网上相互骂战的情形更是让人无语。所以早在转正前个人就想好了小编形象的腰间要挂上任天堂和索尼的两台掌机，为的就是表示自己的立场，同时也是提醒自己不要因为游戏所处的平台而影响了对作品本身的评价。事实上在《掌机王SP》上同时主持“三次元空间”和“白金殿堂”这两个栏目也是有意为之。3DS和PSV首发的《无双》攻略都是我写的则是巧合，而转正后写过的任系游戏和索系游戏的攻略数量比例目前为12：11。

◎这里借小编寄语的地方澄清一下，个人绝非“任饭”或“索饭”，购买主机只是看其上是否有心仪的游戏，仅此而已。

胧月

★《国战》出了，果断买了吴版（这叫思乡之风）。周瑜和小乔的作画被喷得很厉害，我个人倒是挺欣赏的。绘画风格偏日式了些，有《三国志大战》的感觉，跟整体环境冲突，但苍月白龙的画技还是很不错的。邪魅正太的形象可能确实不太适合周瑜，再看了看初版的金馆长脸，也就不置褒贬了。

★《我的暑假》竟然出日剧了，无奈找不到片源。

★《东野圭吾 推理选集》明星荟萃，内容乏味。其实打从《神探伽利略》开始我就不看好东野圭吾的推理小说，用专门书籍里查询出来的科技手段犯罪是写推理的大忌，相当于对读者隐瞒了信息，而且单方面不公平地限制了侦破方的科技树——谁也不愿意看到“无能的警察”拿着测谎仪和现场毛发采集出的DNA数据去破解嫌疑人的不在场证明。相比之下，还是《白夜行》、《秘密》这种非推理的更有可看性。

纸鸢

●返回老家休息，已经开始有水土不服的感觉了，尤其是鼻子难受异常，看来真的是从北到南易，由南至北难呀。

●不过比起深圳炎热的天气，北方老家的早晚确实舒服异常，甚至让人忘记了世界上还有空调这个东西。

●最后，祝球球儿同学生日快乐。

半夏

★秋天众多美剧要回归了，连《老爸老妈浪漫史》都有消息说要拉到8季，估计我要看到“老妈还要等一段时间，日剧方面这季刚开，暂时没时间追看，依然等完结再下定论。

★隔壁洛少（UCG洛克）桌子上常年摆着本原版《告白》（虽然从无翻看痕迹），想来这真是吸引眼球的好方法，看上去既小众，又小清新，还带点小中二的萌感，而只会在桌子上摆着哔——、哔——和哔——的我真是弱爆了！

★好吧，其实上面被哔掉的是《新华字典》、《中日大辞典》和《掌机王SP》，不然你以为是什么？邪恶的人类。

咕噜（美编）

◆深圳这次台风刮得真是给力，从半夜一直刮到早晨，风力一点都没减弱。早上赶着上班时间出门风还在一通乱刮，冒雨顶着大风还没走出10米远就把我的雨伞刮坏了，走到停车场就见到一棵又高又粗的玉兰花树被刮得连根拔起倒在路边，而停在树下的两辆车却丝毫未伤，真是好彩头，居然有这样的运气。这次台风的破坏力超强，马路旁边的绿化带到处都能见到连根拔的树和大片刮落的树枝，广告牌和路面指示牌都横七竖八地倒地，有些地势低的路段积水都已经过膝，一路上都是惨状……

◆伦敦奥运会开幕了，在此祝各位奥运健儿们都取得好成绩，多拿奖牌！

Juxi（美编）

◆什么都可以不好，心情不能不好；什么都可以缺乏，自信不能缺乏；什么都可以不要，快乐不能不要；什么都可以忘掉，健身不能忘掉。

◆计划赶不上变化，心心念念要做的事，中途总是会有意外发生，结果永远只能顾及眼前，幸好心里的大石头总会落地……

马修

◆《黑2》和《白2》都通关了，于是一起进行二周目，话说这游戏是不折不扣的时间杀手啊！二周目对于我这种忙碌的家伙，真是多得有些玩不过来：流程、探索山洞、捉神兽、刷神秘之间、挑战每天的固定NPC、《AR搜寻者》联动、登录PGL逛梦世界……

◆一转眼又是一个月，做完这辑《掌机王SP》就又要冲刺《口袋玩家》了，偏偏做完这辑要有很多生活中琐事要跑腿，想像以前那么休息足了冲刺也没了可能。压力大是难免的，但有压力才有动力嘛。

乌冬

◆最近真是祸不单行，继买了不到一年的耳机的悬挂部位断裂后，进编辑部时买的手机的话筒又坏了，不知道修得花多少钱。话说手机当年买的时候还是这机型最流行的时候，花了现在可买一部iphone 4s的价钱入的手，结果很多功能都用不到就坏了，看来我注定是赶不上潮流的人，如果这次要买新的话一定只买个能打电话和发短信的就可以了。

◆这一季的日剧看了新版《GTO》和仲间由纪惠的《幽灵妈妈搜查线》，个人感觉两部都一般。新《GTO》据说是比旧的那部更接近于原作，不过看了几集后，每次都觉得最后说“大道理”的部分有点做作；而《幽灵妈妈搜查线》题材有点意思，不过搞不懂这部剧究竟走的是温情路线还是刑侦路线，总有点不伦不类的感觉。

LIKY

◆看消息说3DS LL的屏幕相比3DS不仅尺寸变大，显示效果也有一定提升，尤其是加入了新的抗反光技术，有效降低了屏幕眩光，听起来挺不错的，真实效果让人期待，是骡子是马，马上就可以拉出来溜溜了。

◆最近Capcom在日本放出了《MH3G》的新CM广告，宣传的核心是鼓动大家用3DS LL的大屏幕来体验狩猎，挺任之势相当卖力。把一款卖了快半年的老游戏重新拖出来给新主机造势，我总有一种怪怪的感觉，好比一位人老色衰的名妓多年之后还要浓妆艳抹地上台给某大人物表演，不知道是可怜还是可笑。不过话说回来，这一招对于广大《猎人》玩家来说还真是有些杀伤力，至少我就有点心动了。

阿鲁

■由于身体问题，最近要忌辛辣，于是知情的乌冬和白菜盛情邀约本人去吃地铁站附近刚开张不久的一家重庆火锅，然后本人生平第一次完食了鸳鸯锅的清汤部分（以前几乎不夹清汤锅里的菜），其实吧……还挺好吃的（捶地）……

■看了前两辑“口袋光环”里的花絮，发现审碟时大家还真的很欢乐，而且貌似本人的出镜率也忒高了点吧……以后得尽量低调才行。

白菜

□期待已久的《P4U》即将发售，但却时值本人负责《弹丸论破2》攻略期间，无法第一时间进行练习。想必会是一段心痒难搔的日子……

□《灵魂能力5》的斗剧预选结束。尽了自己最大的努力，只取得了8强的成果，没有机会与新加坡的玩家交手，算是一个遗憾。还是怪自己打得少，角色对策不足。以后要更加勤奋练习。不过第一次体验了现场解说，事先演练过解说中的各种注意事项，什么该说什么不该说都有讲究，还算是满有趣的一次体验。

□最近发生了一些令人哭笑不得的事情，让我不禁重新审视了一下自己以往的想法是多么天真。我曾经为这份天真放弃过一个喜欢的事物，希望这次不要重蹈覆辙。

酷洛洛

◎前段时间又开始玩竞技网游《英雄联盟》，发现身边没有同好一起组队“开黑”，只是组野队实在有点没劲，怀念当年在大学，一个宿舍四个人一起玩《魔兽争霸3》的3C图的时光，那时候互相喊着对方进行配合是多么的快乐呀。

◎因为在外面的某日本料理店吃到味道超赞的牛肉锅（すき焼き），于是决定自己也在家里做一次，在淘宝上买了专门的汁料，然后买了肥牛、大葱、豆腐、娃娃菜、金针菇，放在电火锅上一煮，大功告成，味道还有模有样，果然汁料是牛肉锅的灵魂呀。

sienna（美编）

◆哥哥，生日快乐！

◆若我白发苍苍，容颜迟暮，你会不会，依旧如此，牵我双手，倾世温柔。

◆结婚，就嫁给一个疼你的的男人，你们各自上班下班，过朝九晚五的生活。你们一起在领工资的那一天，小小地大吃一顿犒劳自己。你们手牵手去银行，存你们每个月的爱情储蓄，给你们将来的小Baby。开着你们小排量的车，看着存折上的小数点，幸福就是这么的简单。

澄香（美编）

☆刮台风的晚上居然睡得很安稳，第二天早上看到楼下到处是连根拔起的大树，想到自己昨晚睡着了都没觉察到，感叹自己还有睡的这么沉的时候。

☆人不能没有梦想，但人不可能只有梦想。要想在梦想和现实之间找到一个平衡点，就必须一直保持一种超低空飞行的状态。

栏目主持：马修

掌机王 自由谈

大家有没有非常喜爱的游戏？必须得有！不然怎么能做这么多年游戏玩家呢。然而这些游戏中又有没有在一次不尽人意之后再杳无音讯的呢？这次带来的，就是曾经给过玩家以惊喜、然而在新世代至今没有消息的《我们的太阳》。这里也欢迎大家也把对游戏的情感整理成文字发给我们。

我们的太阳高高挂

文 mrmbq

试问玩什么游戏能玩出个古铜色健康肤色？那当然非《我们的太阳》莫属。一款搭载紫外线光感应器的GBA游戏，打通了现实环境和虚拟游戏的空间隔阂，活用现实的阳光来消灭游戏里面的吸血鬼杂兵和BOSS，这轮火辣辣的《太阳》在GBA平台上晒足了三作，可惜黄昏在NDS平台的一作试水变革作品上，让人十分惋惜，不得不说《我们的太阳》在GBA平台上与众不同的优秀很悲剧地断送了自己未来平台的前程。其实摄像头完全可以替代紫外线光感应器来实现阳光感应，只能说NDS早期的设计太坑爹，被坑的《我们的太阳DS》已日薄西山无法等待NDSi的到来，面对其续作遥遥无期而唏嘘的我只好用文字回顾一下这颗《太阳》给我的各种难忘的体验。

第一次接触

说到我第一次接触《我们的太阳》，就做了一个白痴无比的行为，很无脑地把盗版D卡拆开直接暴晒在烈阳之下以为这样就能接收阳光，这也是无正版意识的科学盲才能弄出来的笑话。当我玩了《我们的太阳》的第一作后，我会这样形容它：就是《潜龙谍影》模式的《银河战士》版《塞尔达传说》外搭一个现实世界的太阳，当然这只是纯粹的直观文字的表达而已，《我们的太阳》毫无疑问是一款极具自己优秀特色的游戏。其独特在游戏的开头就表露无遗，黑屏白字幕接着传来一把浑厚纯爷们的声音向你诉说你即将面临的是一个黑暗的不死者时代，对我来说十分的给力和带感，远胜于一些无意义浪费容量的CG开头，而且这纯爷们的配音往后还搭配一个可爱的向日葵贯彻整个游戏之中陪伴玩家左右，十分提神。随着游戏的深入，在游戏中会体验到各种潜入、各种敲墙、各种引诱、各种偷袭、利用各种道具、各种太阳枪、各种解谜、各种探索的游戏乐趣……除此整个游戏的世界观和地图设计也是独竖一帜，整张地图是由N个大小迷宫无缝

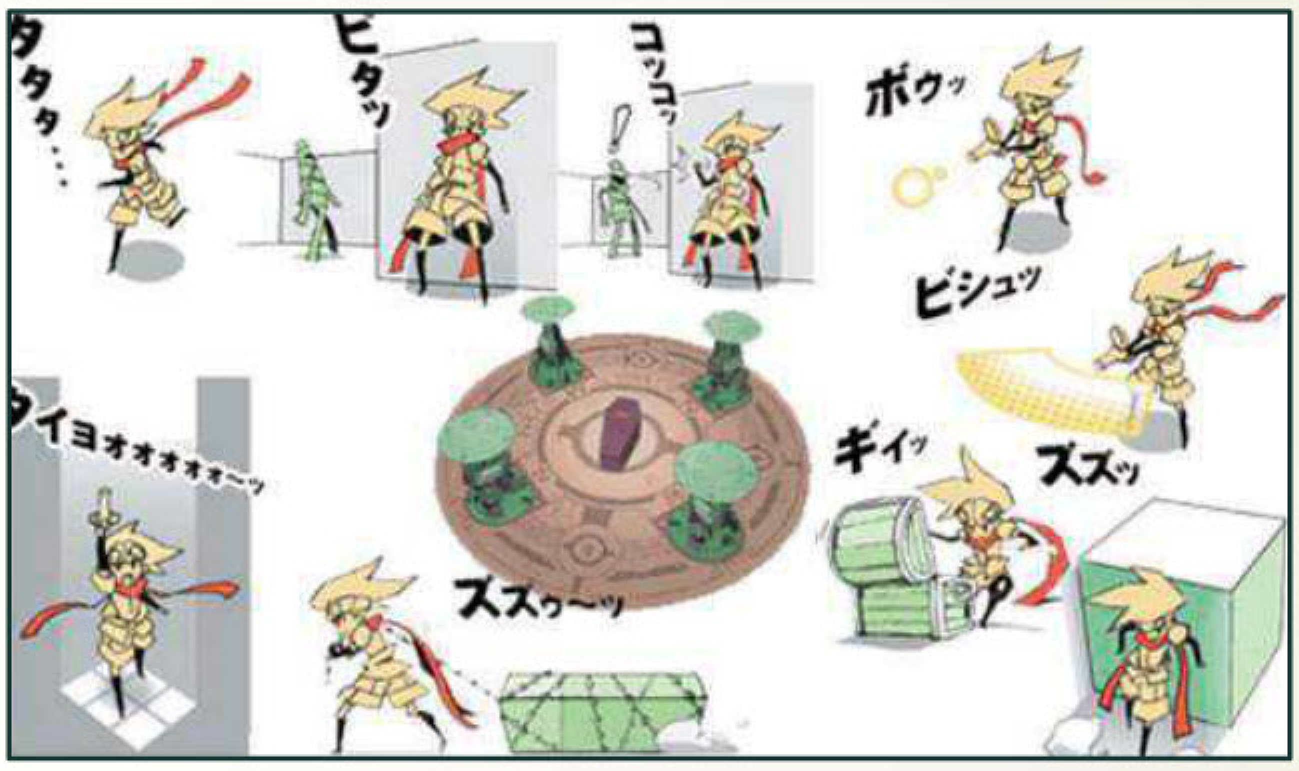
连接而构成，没有任何NPC聚集的村庄和城镇，只有一棵枯死的太阳树和一位暴力大地巫女NPC，就如游戏开头序幕时所介绍的整个游戏世界就是一个充满死寂和荒芜的不死者之地，让人印象十分的深刻。无论是有趣的游戏方式还是独特的地图设计都与一个关键要素紧密地联系在一起——就是现实世界中的太阳，环境变换、解谜、武器能量补给、净化都离不开它，虽然玩盗版的我没法切身去体验其晒太阳的真髓，但还是很深切感受到阳光感应和游戏的设计运用得十分恰到其位。

通关后，感觉整个游戏棱角分明，优点和缺点都很明显，优点就是新异的游戏方式和设计，缺点就是游戏方式太过单一和风格过于单调，A・RPG的元素少得可怜，严格来说这更是一款ACT，所以到了真正地成为A・RPG的《续・我们的太阳》时，我对其的评价远优胜于前一部作品，在我心里绝对是神作。

续作与新作

在《续・我们的太阳中》处处彰显出这是一款A・RPG的元素，等级、点数分配、武器装备、防具装备、道具、魔法、城镇、NPC一应俱全，除此还有武器锻炼、副迷宫挑战和控制萨巴塔进行游戏等丰富的游戏方式，所以我玩《续》的游戏时间是初代的数倍，整个游戏内容十分的完整丰富和带劲，如果非得说缺点的话就是怪物的种类太少了，来来去去就那几位杂兵担纲整个游戏的保安职责。

通关美好的《续・太阳》后又迎来《新・我们的太阳》，《新・太阳》的新步伐过于跳跃，它保留城镇但没有实体，只有版面的图标，实在让人很不解，就那丁点的地方能占多少容量以致非得省去不可？新加的摩托车竞赛……很见仁见智，对我来说摩托车是多余的，还不如留容量去设计城镇和更多迷宫地图。新的东西还不止上述的那些，像剑类武器的连击动作，当你尝试了那些连击动作后会让你郁闷、让你哭笑不得、让你额头直冒三竖杠，人物做所有连击动作时双脚不动，僵硬而不流畅，不明真相还以为主角在打木人桩——说实话，这是一个很失败的设计，真不明白游戏制作团队有时间画多余的摩托车，为什么就没时间画好人物的连击动作。众多新东西中难得成功的就是太阳枪械的回归与改善，《新・太阳》的太阳枪械种类和攻击效果都是独具特色，而且很恰当地利用到迷宫解谜上。由于太阳枪械的回归而弱化了魔法，让人感觉总缺了点什么——我太怀念又帅又强又会多种变身的暗黑强哥了，只可惜剧情需要强哥给洗白了。



玩了GBA时代的三作《太阳》，剧情也很有感觉：年轻的主角强哥带个可爱向日葵御天鼓闯入恐怖的不死者之地，一边逛迷宫一边烤BOSS还能救个妹子并遇到失散多年的兄弟萨巴塔，最后消灭人票贩子暗黑女王拯救了自己那被拐多年的悲催哥哥，回到太阳都市重逢失踪多年的爸爸，可惜没有温馨的拥抱反遭毒打一顿被劫掉全身装备和一把枪。强哥莫名其妙地带着伤痛回到太阳都市，在朋友的帮助下拯救了一个又一个失散及被绑票的邻居，这过程中又遇到自己的爸爸，这次父亲很热情地直接把强哥给咬了……深爱着弟弟的萨巴塔害怕强哥被黑化，披星戴月地冒着烈日穿越沙漠把强哥拖回太阳都市，做哥哥能做到这份上足够让人热泪满眶了，其后兄弟两人不得不忍痛灭掉自己亲爹并灭掉末后黑手。本来以为世界太平了，可萨巴塔又悲剧地成为召唤魔神的人柱被邪恶势力所挟持，强哥再一次与自己亲哥哥交手内心实在不是滋味，幸好亲哥有个对他不离不舍的青梅竹马恋人月亮巫女，一路保护着他并帮助强哥解救他，强哥不负众望灭掉众多邪恶势力，这其中还得到一个半吊子的未来英雄的帮助，可惜萨巴塔逃避不了人柱的命运并召唤了魔神，最后月亮巫女牺牲了自己帮助强哥真正地救出了其哥哥——大团圆结局，整个游戏过程，我是非常的享受。

夭折的《太阳DS》

到了NDS时代，看到《我们的太阳DS》能那么早的到来让人十分的兴奋，可玩了《太阳DS》，却有种喜忧参半的感觉，忧的是整个游戏延续《新·太阳》的地图图标显示没有实体城镇建筑，而且多余的摩托车换成了太空战斗机，射击和移动都靠一支笔来触摸完成弄得自己手忙脚乱，途中死掉又要重头开始，实在是太摧残人了——对这些没有必要加进来的东西我还是那句话：不如把容量省下来做城镇和地图设计。除此之外，有趣的武器锻炼也被改变成直接搜集素材一键式单一强化，没有了多样化的武器装备实在让人感觉可惜。而说到喜，就是游戏手感提升得非常多，尤其是萨巴塔的连击动作十分流畅和帅气，加入天气系统丰富了解谜要素，枪械有了目标锁定方便了许多，但枪的种类实在太少了，星灵的加入取代以往的属性魔法和透镜其实分别不大，合体魔法倒是挺不错的，最后就是剧情穿插的动画很给力。通关《太阳DS》后，觉得整个游戏和《新·太阳》有同样的毛病，就是存在一些可有可无的东西，例如什么摩托车、太空战斗机，一个A·RPG就踏踏实实地控制人物K怪扁BOSS解谜题就够了，何必去弄这些画虎不成反类犬的东西？看下《塞尔达传说》从FC时代牛到现在，靠的就是那种丰富而本质的A·RPG元素，而不是一些杂七杂八的东西，把这些东西所占的容量省下来丰富武器装备、防具装备和迷宫，是多么实际又实用，我本来期待着续作能改善这些不尽如人意的地方，可等到3DS出世至今，却都不见其续作的消息，又不禁有些遗憾。

走马观花地回顾了一下自己玩《我们的太阳》历代作品的经历和感受，谈不上深入考究，如要在我心里的神作做一个排位的话，《我们的太阳》肯定是前5名内，所以看到它夭折在NDS上实在有点无奈，但瘦死的骆驼比马大，《太阳DS》虽有缺点但仍是一款不可多得的佳作，KonamiI的另一款吸血鬼题材的佳作《恶魔城》在NDS上凑足了三部曲，而且在3DS上也有新作的消息了，可小岛大神一手带大的《太阳》却没这份好运气，难道要避嫌？实在是能不通。在文章的最后，作为《我们的太阳》FAN的本人，就以做一个无力的祝福来结尾吧：祝《我们的太阳》能早日在3DS平台再造辉煌。

 本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

玩家点评

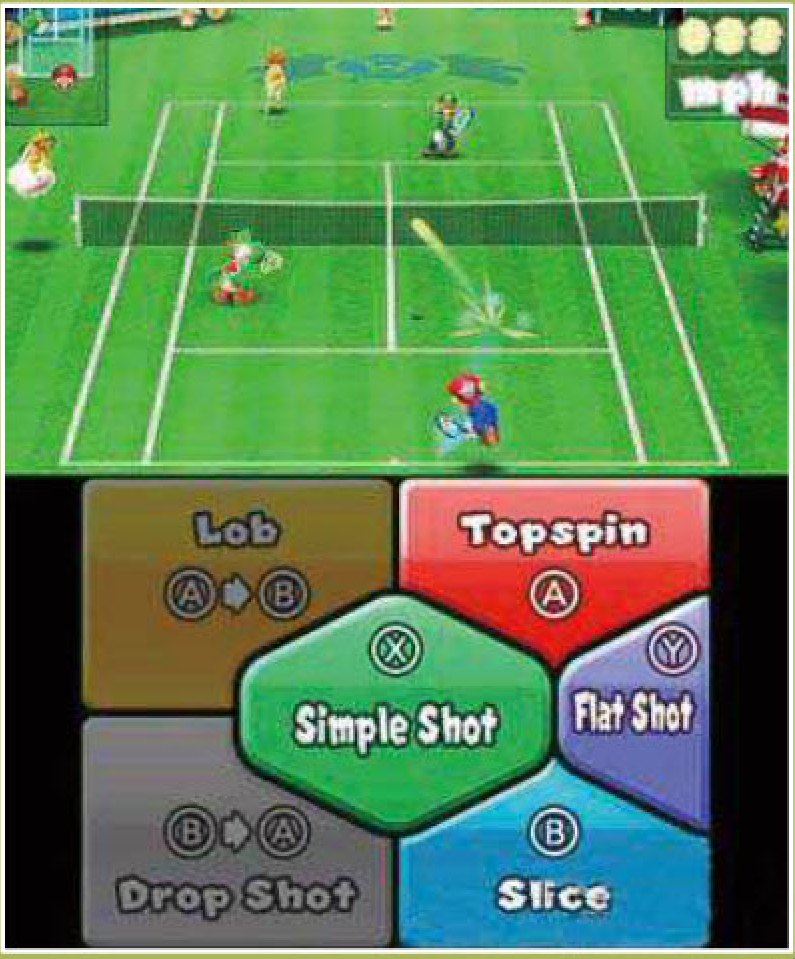
3DS **马里奥网球 公开赛**

厂商：Nintendo　类型：SPG

评论人：魔王　评分：8.5

《马里奥网球》的最新作终于在3DS上和玩家们见面了，该系列虽不是《马里奥》分支的头牌，也不是超热销的一线大作，但其优秀的素质与欢快的游戏节奏却是近期聚会联机以及与家人欢乐的利器。本作看似简单的操作能使新手稀里糊涂地上手，但上手后就会琢磨出回球的规律。各种华丽的必杀球虽然发动简单，但纯粹的必杀技对攻显然有失游戏竞技的乐趣，所以与他人对战时如何正确回击必杀球与限制对方必杀的使用也是值得玩家去研究的。双打模式更能体现出本作的竞技性，而且Mii形象的加入也增强了玩家之间的互动。新增的一些赚金币的小游戏创意很好，在玩家打杯赛打累了，赚赚金币，买买东西，十分有成就感。

但本作在耐玩度上还是有所欠缺，而且因为网速及实力差距的原因，Wi-Fi联网方面也没有预想的那样好。总体来说本作中规中矩，但值得玩家掏钱来买。



PSP **异说 012 最终幻想**

厂商：Square Enix　类型：ACT

评论人：幕后人　评分：9.5

本作有格斗模式和RPG模式两种玩法，算是服务了不同爱好的玩家，由于笔者主要玩的是格斗模式，因此本简评以格斗模式为主。

对于一款对战格斗游戏来说，战斗时的打击感、延迟度以及各个角色的特色都很重要，不得不说SE把这些都做到了。强烈的打击感、爽快顺畅的战斗以及各个角色间分明的特色让玩家印象深刻。人气角色的加入也再次赚足了FANS的钞票，雷电的三态转换、蒂珐的瞬间移动、尤娜的连续召唤等等都让人眼前一亮。

比起前作，本作的上手难度较高，而且由于操作难度加大，玩过前作再来玩本作的话也许会十分不习惯而感到吃力。不只是上手难，剧情模式也很难……剧情模式下很多时候遇到比自己高出10多级的敌人，这些敌人一般会比通常的敌人强上好几倍，行动速度大幅加快，非常棘手（这也是笔者死在小丑手下20次后扣半分的原因）。因此对于新手，笔者并不推荐玩格斗模式。

最后说的是，本作已有官方剧情中文版，但菜单界面为英文，不过看不懂日文、会些英文的玩家也可以尝试下。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

《无双大蛇2 特别版》的素质比想象中要好。不提拖慢和同屏人数这类无法解决的问题，光是全语音全关卡全角色就非常厚道，而且“《大蛇》系列”的打击感在我的心目中一直是超越其他“《无双》系列”的，确实是PSP上又一款佳作。再战十年莫非不是笑言？

3DS 日版 口袋妖怪 AR搜寻者

ポケモンARサーチャー

●隐藏精灵

进入游戏，点击スタ-ト进入开始菜单后，按顺序输入指令的话，会出现隐藏的精灵，目前已知的有两种：

指令	出现关卡	隐藏精灵	特性及效果
↑→↓←LRX	とくべつパ–ツA	铁哑蟹	净体：体重减半
↑↓→←LRY	とくべつパ–ツB	呆呆兽	再生力：交换下场时回复1/3的HP

PSP 日版 无双大蛇2 特别版

无双OROCHI2 Special

●经验值赚取

以下介绍的方法为最高效率赚取法，如果满足不了所有条件，那么效率会降低一些。首先要给操作武将的武器上装备“练磨+10”（获得经验值的量增加）和“武勋+10”（击破敌人时，一定概率掉落经验卷轴）的属性，接下来在队伍中加入妲己，并且将其熟练度提升到S，这样她的武将技能“经验值增”（获得的经验值上升）就能发挥最大的效果。关卡选择序章的“妖蛇讨灭战”，难度可以根据自身实力自行调整，“难しい”为1.5倍经验，“修罗”为2倍经验。本关的平清盛会无限出现，将其刷得差不多后就可以直接过关了。或者是选择第三章的“大阪城の战い”，只击破三个孙悟空与哪吒，也是非常迅速的。

●熟练度赚取

准备工作要给操作武将的武器上装备“习熟+10”（武将熟练度的上升速度加快），然后将熟练度S的百々目鬼放入队伍中，让他的技能“熟练度增”发挥效果，最后装备戴上“仙气环+20”（熟练度上升）。关卡选择第三章“潼关の战い・改变后”，为了效率，难度设置

为“易しい”。以上准备工作全部到位的话，1350人斩就能保证熟练度达到S。

开场后无视哪吒，不断刷杂兵。大概刷到1000～1100人左右时开始向曹丕进军。剧情素戋呜出现后不要管他，收拾掉曹丕周围的杂兵大约就有1400的杀敌量，然后干掉曹丕过关，耗时约7、8分钟。如果没有“习熟+10”的属性，那么加上素戋呜的部队，约1700人击破也可以达到S。

●驯染值赚取

每件武器都有驯染值，提升之后能够增加武器的会心一击率以及攻击力。想要快速赚取驯染值，可以先为武器装上属性“调和+10”（武器的驯染值上升速度加快），然后在队伍中加入熟练度S的牛鬼，发挥他“驯染值增”的能力。然后找到一个会无限出兵的关卡，不断杀杂兵就行了。推荐第三章的“雒城解放战”，难度为最低，开场前往敌方百々目鬼初期所在位置，在建筑物的凹处会不断刷出弓箭兵。另外同是第三章的“广宗突破战”左端也有无限出兵点。

●友好度任务轻松完成法

由于战场上的友好度任务难度是由领头出击角色与任务武将的友好度来决定的，两者间的友好度越高，任务的难度也就越大。因此不妨将与任务武将友好度较低的角色换为领头出击角色，这样友好度任务的难度就会降低，比较容易达成。而过关后好感度是三名出击角色共同增加的，因此不会有任何问题。

●最短关卡

由于使用宴会等行动提升好感度后，需要将达到一个阶段瓶颈的武将带出去打一仗来突破瓶颈，因此推荐的关卡为第三章“潼关の战い・改变后”，一开始乘马经由东南方向的战船前往对岸，可以在2分钟内到达曹丕的本阵，将其击败即可过关。

3DS 日版 勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D

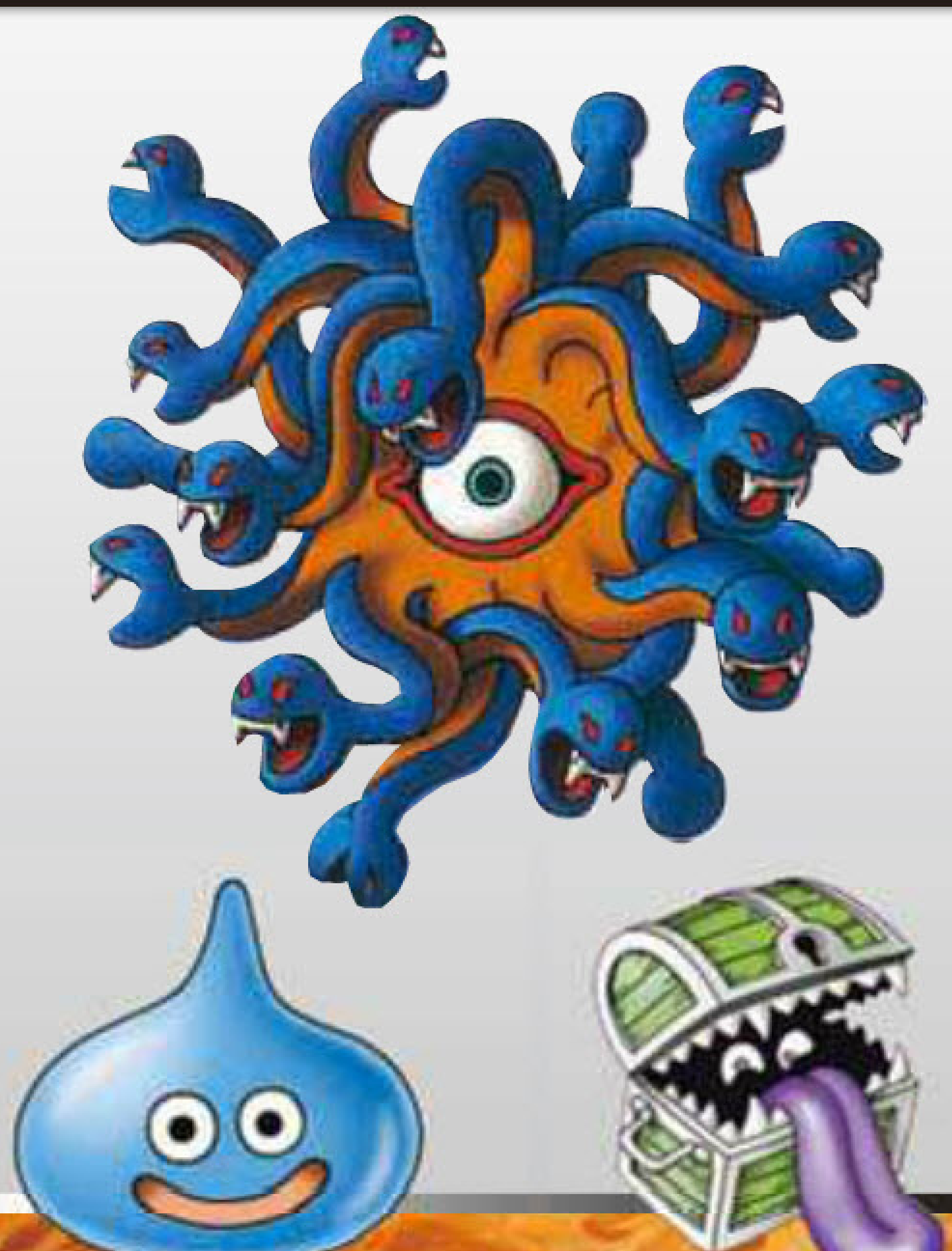
ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド3D

●变更天气回避杂兵

在迷宫中被杂兵追赶的时候，使用“ラナルータ”或是“ラナリオン”改变天气，杂兵就会消失了。

●S/L大法运用

在迷宫中4的倍数阶层，偶尔会出现宝物库、怪兽楼层或是酒场，在前一层存档的话也不会影响出现的设施。因此可以在进入该层之前存档，之后如果是宝物库，没有拿到中意的道具，可以读取存档重来，道具会产生变化。酒场的话也可以同理改变其他主人所持有的怪兽。



栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

这段时间最值得关注的是大号版3DS LL的发售和同步推出的《新・超级马里奥兄弟2》，对于销量始终维持在一个高水准的3DS而言，这次的新举动必然能锦上添花。PSV将在8月9日发售的《奥伽韵律》是一款立意比较新颖的游戏，不过厂商始终没有对其进行系统的宣传，导致容易被玩家忽略，喜欢音乐和策略游戏的玩家可以关注一下。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年8月					
2日	猫狗动物医院2	わんニャンど うぶつ病院2	日本Columbia	AVG	5040日元
2日	光之美少女Smile 让我们前往童话世界	スマイルプリキュア！ レッツゴ−！ メルヘンワ−ルド	NBGI	ETC	5040日元
2日	马达加斯加3	マダガスカル3	D3 Publisher	ACT	5040日元
23日	我是航空管制官 机场英雄3D 檀香山	ぼくは航空管制官 エアポ−ト ヒ−ロ−3D ホノルル	Sonic Powered	SLG	5040日元
30日	恶魔召唤师 灵魂黑客	デビルサマナ− ソウルハッカ−ズ	Atlus	RPG	6279日元
30日	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	闪乱カグラ Burst −红莲の少女达−	Marvelous AQL	ACT	5980日元
2012年9月					
6日	柏青哥天国3D 大海物语2 亚格妮斯・拉姆 パチプロ风云录・花 消失的证件	パチパラ3D 大海物语2 With アグネス・ラム ~パチパラ风云录・花 消されたライセンス~	Irem	ETC	6090日元
6日	失落英雄	Lost Heros	NBGI	RPG	6280日元
13日	徽章机器人7 甲虫版	メダロット7 カブト Ver	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	徽章机器人7 锹形虫版	メダロット7 クワガタVer	Rocket Company	RPG	6090日元
13日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
13日	新・绘心教室	新・绘心教室	Nintendo	ETC	3800日元
27日	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	5040日元
2012年10月					
11日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	S・RPG	6280日元
11日	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT FLYING FAIRY	Square Enix	RPG	6090日元
未定	与凯蒂猫在一起！打方块Z	ハロ−キティといっしょ！ ブロッククラッシュZ	Dorasu	PUZ	4800日元
2012年11月					
15日	解放之剑 艾克希布	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	RPG	6279日元
2012年秋					
未定	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	售价未定
未定	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	售价未定
2012年冬					
未定	火影忍者SD 力量疾风传	NARUTO−ナルト−SD パワフル疾风传	NBGI	ACT	售价未定
2012年内					
未定	终极军团	エクストル−パ−ズ	Capcom	ACT	售价未定
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	纸片马里奥 贴纸之星	ペ−パ−マリオ Sticker Star	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level−5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ−ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	幻想生活	ファンタジ−ライフ	Level−5	RPG	售价未定
未定	海王	海王	Marvelous AQL	A・AVG	售价未定
2013年春					
未定	怪物猎人4	モンスタ−ハンタ−4	Capcom	ACT	售价未定
发售日未定					
未定	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	售价未定
未定	联合02	GUILD01	Level−5	ETC	售价未定
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN （暂名）	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年8月					
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オ−ル假面ライダ− ライダ−ジエネレ−シヨ2	NBGI	ACT	5230日元
2日	我的蛋糕店 点心师快乐生活	わたしのケ−キ屋さん ~ハッピ−パティシエライフ~	Culturebrain	SLG	3990日元
2012年9月					
27日	特命战队Go Busters	特命战队ゴ−バスタ−ズ	NBGI	ACT	5040日元

超级弹丸论破2 再见绝望学园

7.26 ◆Spike Chunsoft◆AVG◆6279日元

期待度 S

辛苦逃离学园后竟然要面对充满绝望的世界，前作震撼的真相让不少玩家认识了这款新兴的推理动作型AVG。如今Spike Chunsoft带着系列第二作再次出现，让所有爱好推理AVG的玩家再次欣喜若狂。美妙的南国风情下暗藏杀机，绞尽脑汁逃离这场杀戮盛宴，揭开幕后黑手的阴谋吧。

新・超级马里奥兄弟2

7.28 ◆Nintendo◆ACT◆4800日元

期待度 S

传统的2D版《马里奥》即将伴随着3DS LL一同到来！《新马2》以“金币”为主题，全新的道具和变身装束都是看点。游戏拥有超过80个关卡，更支持联机展开冒险，双人模式中也有独特的动作和系统。相信这场金光闪闪的冒险之旅会给玩家带来前所未有的游戏体验。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年8月					
9日	奥伽韵律	orgarhythm	Acquire	SLG	3990日元
9日	银星将棋 强天怒斗风雷神	银星将棋 强天怒斗风雷神	Silver Star	TAB	5040日元
16日	Persona4 黄金版（中文版）	Persona4 Golden	Atlus	RPG	售价未定
23日	特殊报道部	特殊报道部	日本一Software	AVG	6090日元
30日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク –プロジェクト ディーヴァ– f	SEGA	MUG	7329日元
2012年9月					
20日	小小大星球	リトルビッグプラネット PlayStation Vita	SCE	ACT	3980日元
27日	DJ Max Technika Tune	DJMAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	MUG	6090日元
27日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ–ス セルセタの树海	Falcom	A・RPG	7140日元
27日	纸盒战机W	ダンボ–ル战机W	Level–5	RPG	4980日元
27日	信长之野望・天道 威力加强版	信长の野望・天道 with パワ–アップキット	Koei Tecmo Games	SLG	7140日元
27日	地球防卫军3 携带版	地球防卫军3 ポ–タブル	D3 Publisher	ACT	6090日元

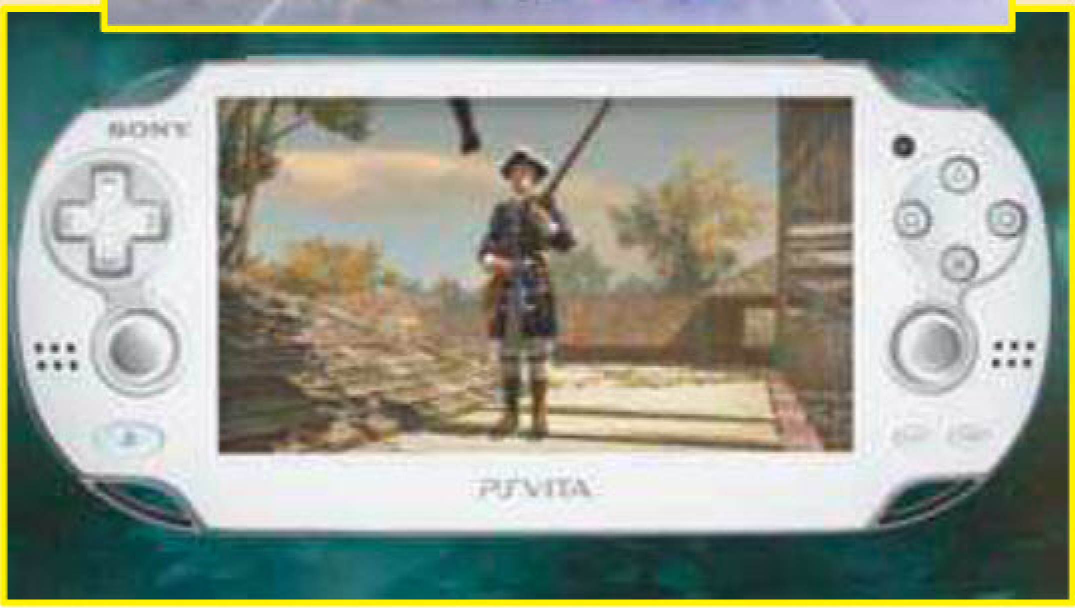
PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年8月					
2日	这间活动室被不回家部占领了 携带版 学园夏日大作战篇	この部室は归宅しない部が占据しました。ぽ–たぶる 学园サマ–・ウォ–ズ编	Boost On	AVG	6090日元
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オ–ル假面ライダ– ライダ–ジェネレ–ショ2	NBGI	ACT	6280日元
2日	尸体派对 选集 幸子的恋爱游戏 狂笑生日 2U	コ–プスパ–ティ––THE ANTHOLOGY– サチコの恋爱游戏Hysteric Birthday 2U	5pb.	AVG	5040日元
9日	机动战士高达AGE 宇宙加速版	机动战士ガンダムAGE ユニバ–スアクセル	NBGI	RPG	5980日元
9日	机动战士高达AGE 宇宙驱动版	机动战士ガンダムAGE コズミックドライブ	NBGI	RPG	5980日元
9日	黑子的篮球 奇迹比赛	黑子のバスケ キセキの试合	NBGI	SLG	5230日元
9日	苍海的特里斯提亚 携带版 娜诺卡・弗兰卡发明工房记	苍い海のトリスティア ポ–タブル～ナノカ・フランカ发明工房记～	Cyberfront	AVG	5040日元
9日	苍空的涅奥斯菲亚 携带版 娜诺卡・弗兰卡发明工房记2	苍い空のネオスフイア ポ–タブル～ナノカ・フランカ发明工房记2～	Cyberfront	AVG	5040日元
23日	化物语 携带版	化物语 ポ–タブル	NBGI	AVG	6280日元
23日	侦探歌剧 少女福尔摩斯2	探侦オペラ ミルキイホ–ムズ2	Bushiroad	AVG	5229日元
23日	凉风融解 避难之日	凉风のメルト –days in the sanctuary–	GN Software	AVG	6279日元
30日	冬宫异闻 天御柱	エルミナ–ジュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	RPG	6090日元
30日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完醒	るろうに剑心–明治剑客浪漫谭– 完醒	NBGI	FTG	6280日元
30日	来自黑暗的召唤 阴影 I	暗からのいざない TENEBRAE I	Boost On	AVG	3969日元
30日	我们还未知道那天看到的花朵的名字	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない	5pb.	AVG	6090日元
30日	帅男塑成行动	カスタムドライブ	D3 Publisher	AVG	6090日元
30日	源狼	源狼 GENROH	Idea Factory	AVG	6090日元
2012年9月					
6日	空之色 携带版	そらいろ Portable	Cyberfront	AVG	6090日元
6日	失落英雄	Lost Heros	NBGI	RPG	6280日元
13日	加速世界 银翼觉醒	アクセル・ワ–ルド –银翼の觉醒–	NBGI	SLG	6280日元
13日	甜点时间 携带版	シュクレ PORTABLE	Cyberfront	AVG	7140日元
20日	老虎和兔子 独占直播	TIGER & BUNNY オンエアジャック！	NBGI	ACT	6280日元
20日	24时的钟声与灰姑娘 万圣节婚礼	24时の钟とシンデレラ～Halloween Wedding～	QuinRose	AVG	6300日元
20日	最终幻想Ⅲ	ファイナルファンタジ–Ⅲ	Square Enix	RPG	3990日元
20日	全职猎人 奇迹冒险	ハンタ–×ハンタ– ワンダ–アドベンチャ–	NBGI	A・AVG	5230日元
20日	晓之护卫 三位一体	晓の护卫 トリニティ	5pb.	AVG	8190日元
20日	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子与队士们	薄樱鬼 游戏录贰 祭杂子と队士达	Idea Factory	AVG	6090日元

DVD光盘内容导视

游戏展望台

特殊报道部
刺客信条Ⅲ 解放
街头霸王对铁拳
启魂者
我们还未知道那天看到的花朵的名字
恋爱、选举与巧克力 携带版
黑子的篮球 奇迹的比赛
老虎和兔子 独占直播
全职猎人 神奇大冒险
超级弹丸论破2 再见绝望学园
SD高达G世纪 超世界
失落英雄
解放之剑 艾克希布
恶魔召唤师 灵魂黑客



新作特搜队

骷髅大冒险
魔法工厂4
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神
时间旅人
艾鲁猫方块
数码宝贝世界 复原
无双大蛇2 特别版

新动一刻

织田信奈的野望

花絮：小编审碟吐槽

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《时间旅人》的演示影像最后，女主人公身穿的衣服种类是?

A.弓道服　B.圣诞装　C.连衣裙

PEGA精美游戏周边 3名

Fan48 VOL.2

AKB48资讯综合志，48家族相关的新闻、专题、美图……等精彩内容尽收其中！

48美图

48家族成员精美平面写真大汇集，制服、泳装、Cosplay应有尽有。

48企划

《AKB0048》特集

以AKB48为题材的动画《AKB0048》在粉丝间造成了不小的话题，这次找来作品的主要声优秦佐和子、佐藤亚美菜、仲谷明香等人以及导演河森正治，一起来谈谈关于这部作品的内容。

前田敦子的《苦役列车》对谈

前田敦子与电影导演山下敦弘的对谈，一起来看看电影拍摄背后的秘话。

光盘收录

AKB王道综艺《AKBINGO！》连载

48同好会

AKB48内首位个人出道的板野友美于7月迎来了自己的21岁生日，这辑栏目请来了国内资深虎牙推来做客，谈谈自己的追星历程。

NEW 48自由谈

这辑开始将新设投稿栏目48自由谈，你对AKB48有什么想法和评论，欢迎在这里畅所欲言。

附送精美赠品

板野友美双面海报

已上市 各地报刊亭有售

口袋玩家 VOL.57

《口袋妖怪》的专门志，收录游戏、动画、漫画、卡片、周边……尽在其中！

游戏看台

口袋妖怪全国图鉴 专业版

全国版的《口妖妖怪图鉴》终于来了，3D的精灵活灵活现跃然于屏幕之上，更可以通过AR拍照让所有精灵融入我们的现实中，本辑“游戏看台”，带来《口袋妖怪全国图鉴 专业版》的详细介绍。

研究所

《口袋妖怪 黑2·白2》深入研究

全隐秘之间梦特性精灵捕捉攻略、高端连接任务解析、口袋坞电影分支结局指南，以及战斗地铁、口袋妖怪世界锦标赛、加盟大道、定点教学……继续探索《黑2·白2》的广阔世界！

研究所

口袋妖怪详尽分析 ——《黑2·白2》的新风

《黑2·白2》的定点教学带来的是大量第五代精灵的全新战术，原本因为规则限定的前四代精灵的原有战术也因此解禁，本辑开始，《口袋妖怪详尽分析》也一同走进了“BW2”时代！

口袋小说

圈圈熊酒吧——海底王城（大结局）

从王庭被教会驱逐征伐玛娜菲圣城，到露琪亚王城内王庭与教会较量引发的内战，连载一年多的“海底王城”篇迎来了大结局……

光盘收录

《口袋妖怪全国图鉴 专业版》演示试玩、《宠物小精灵BW》中文字幕动画、广播剧《火箭队的秘密帝国》

附送精美赠品：

《超级口袋妖怪大乱斗》

8月10日 全国上市！

大抽奖继续进行！

抽奖继续进行，正品口袋玩偶，等你来拿！

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：16元